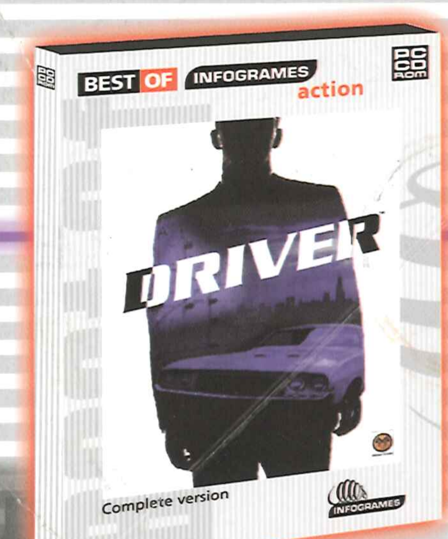


2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
JUNIO 2001
Nº8
GAMELIVE
PC
2 CD
JUEGO
COMPLETO
DE REGALO
SUPERBIKE
CHALLENGE
Vértigo sobre
dos ruedas
ASÍ SE HACE UN JUEGO
El desarrollo de
Commandos 2, Blade
y Runaway al detalle
ALONE IN THE DARK 4
Sé lo que harás el
próximo verano
Z: STEEL SOLDIERS
Zoquetes en guerra
DOSSIER
ROL CONTRA EL CALOR
DUNGEON SIEGE
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal,
Diablo 2: Lord of Destruction,
Throne of Darkness, Anachronox...
Un verano de espada y brujería
DEMOS
Independence War 2
Las Guerras Persas
Roland Garros 2001
X-Plane
Eurotour Cycling
ditor de Blade
y todos los parches,
extras, utilidades...
Nº 8 junio 2001 • 695 PTAS. 4,18 EUROS
00008
8 424094 001477
iXO Publishing Ibérica
OS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

Lo Mejo

Una autén

COLECCION BEST OF
A UN PRECIO EXCEPCIONAL



Driver

El juego de más éxito del año 1999



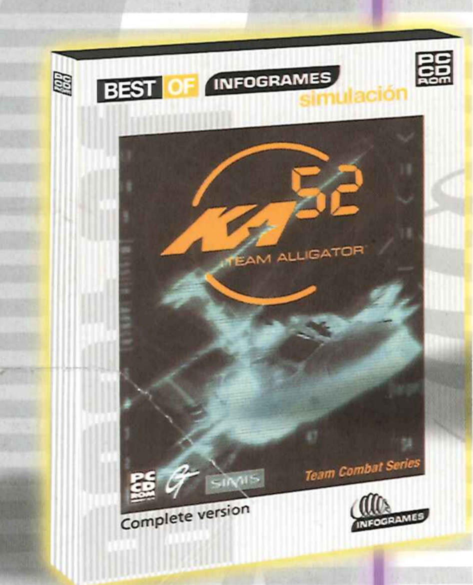
Soulbringer

El Rol y la Aventura en un Fascinante entorno Mágico



Outcast

El Mundo Paralelo



KA 52 Team Alligator

La Simulación a los mandos de la mayor Máquina de Guerra del Sig



Marranos en Guerra

El Tronchante Humor de la Simulación más original del año 2000



24 H de Le Mans

Necesitarás más de 24 horas para reponerte

...r para PC

...ica SELECCIÓN de Grandes Éxitos

¡ COLECCIÓN BEST OF A UN PRECIO EXCEPCIONAL !

Aventura | Acción | Deporte | Simulación









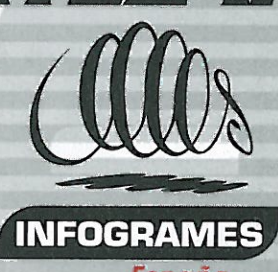




¡ NO DEBES PERDÉRTELA!

Outcast
+
Marranos en Guerra

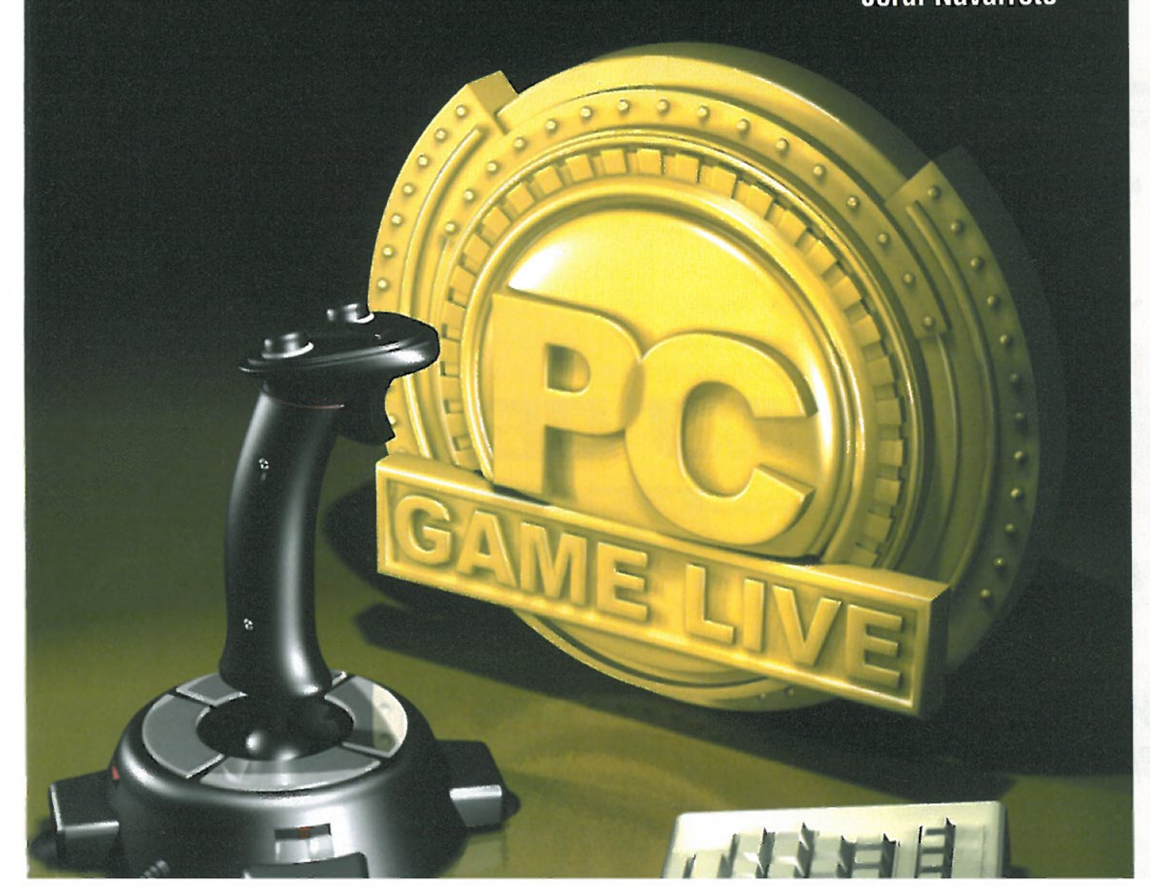




A 16 HORAS DEL PARAÍSO

Hace unas semanas se celebró la E3, de la que te estaremos preparando un amplio reportaje cuando leas esto. A juzgar por los comentarios de desarrolladores y editores, lo que se vivió con más intensidad fue el duelo entre Sony y Microsoft por ver quién se lleva el gato al agua en lo que respecta a consolas de nueva generación. Ambas compañías se esforzaron por mostrar sus mejores títulos, que en definitiva son los que hacen grande una consola, y deslumbrar a la prensa con fiestas faraónicas. Los títulos para compatibles vivieron la contienda desde la barrera. Pero, ¿significa eso que el PC esté en crisis? Desde luego que no. Los juegos de ordenador no se sienten obligados a demostrar nada. No participan en la misma carrera. Aunque no se presentó ninguna sorpresa de última hora, *Unreal II*, *Medal of Honor* o *Empire Earth* demostraron una vez más que el PC no tiene nada que envidiar a la consola más lustrosa y que ofrece menos ruido y más nueces. Quizá debamos esperar algo más que los poseedores de consola para disfrutar de alguna licencia concreta, pero la oferta de juegos en PC sigue en primera línea. Mientras las consolas se empeñan en ponerse palos en las ruedas, los compatibles van a lo suyo. Cuentan con la ventaja de disponer de un parque de máquinas en el mundo muy superior a todas las consolas juntas y de capacidades *on line* realmente operativas. Además, siempre habrá desarrolladores interesados en lanzar un juego sin que nadie le pida *royalties* por ello. Mientras que la E3 se vivió como un evento con regusto a sangre, sudor y lágrimas para las consolas, para los PC fue un paraíso plácido a 16 horas de nosotros, las que separan España de Los Ángeles.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font,
Javier Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González,
A. Jiménez, G. Masnou, E. Moreau,
J. Ripoll, C. Robles

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana,
Joan Aguiló

Responsable comercial Madrid
Carina Barba
carina@ixoiberica.com
Telf.: 917 219 017

Publicidad
Xavier García Abad
xavig@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Filmación
Punt Groc

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de
IXO Publishing Ibérica, filial del grupo
IXO Publishing.



Gerente
Christophe Bonicel

Solicitado OJD



CONTENIDOS JUNIO 2001

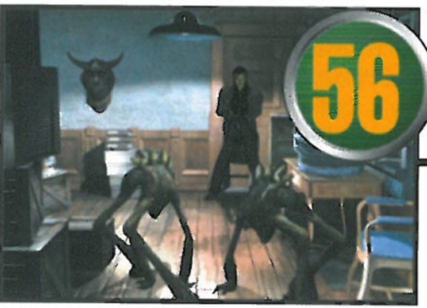


Dungeon Siege
Throne of Darkness
Anachronox
Throne of Bhaal
Lord of Destruction...

Rol de verano

34

Asómate a la pasarela, porque es mucho y muy bueno el rol que va a desfilar por tu PC a partir de finales de junio.



56

Alone in the Dark The New Nightmare

Ahora va en serio: la nueva pesadilla de DarkWorks está casi terminada. Edward seguirá viéndolo todo oscuro, pero esta vez no va a estar solo.

Z: Steel Soldiers

74



Robots de una tontería casi infinita saltan de cuadrícula en cuadrícula en uno de los juegos de estrategia más dinámicos que se recuerdan.



84

Trópico

Otra de estrategas, pero esta vez caribeños, algo cínicos y con muchas horas de *SimCity* y *Railroad Tycoon* a cuestas.

CARTA BLANCA



Contestar a vuestras cartas nos produce la agradable sensación de que nos estamos ganando el sueldo. Este mes hemos recurrido a todo nuestro equipo de expertos y asesores para salir al paso de dudas cada vez más sofisticadas, más específicas... Más dudosas, en definitiva. Aunque dudar es humano, así que quien resuelve dudas ¿deshumaniza?

Expediente Charybdis

Hace tiempo que se viene hablando de la segunda parte de *Duelo de Hechiceros (Magic & Mayhem: The Art of Magic)* y lo que sería el paso de las 2D a las 3D para este gran videojuego. El proyecto iba viento en popa, pero recientemente se publicó una noticia que anunciaba el cese de actividades de la compañía Mythos Games y la cancelación de todos sus productos, entre los que se encuentra *The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*. Pero, ¿qué pasa con *The Art of Magic*? No hay problema, ya que estaba siendo desarrollado por Charybdis Ltd. Además, el desarrollo estaba casi terminado. Sin embargo, "fuentes cercanas" apuntan que:

1. A mediados de abril misteriosamente todos los trabajadores de Charybdis han empezado a buscar un nuevo trabajo.
2. La página web está, justo desde esa fecha, totalmente paralizada (www.magicandmayhem.co.uk).

Me gustaría saber: ¿Se ha cancelado *The Art of Magic*? ¿Charybdis ha cerrado? ¿Charybdis es una filial de Mythos Games?
Fco. Javier Aparicio. Palencia

¡Vaya trabajo de investigación! Lo tuyo es tenacidad. Respecto a tu primera pregunta, la respuesta es no. The Art of Magic sigue adelante y debería llegar a España en septiembre. Del resto mejor hablamos otro día. Es una historia muy truculenta.

Oda a la velocidad

Me encanta la velocidad, pero sólo en los videojuegos (¡yo respeto las señales cuando conduzco!). Por eso me encantan juegos como *Racer* y *Speed Busters*. Y llevo casi un año preguntándome si saldrá *Racer 2*. Yo la verdad es que no entiendo a la gente a la que le encantan los juegos de rallies (tipo *Colin McRae*) en los que vas tú sólo por la carretera (¡qué excitante!) y más bien despacio. Con lo emocionantes que son las carreras en *Speed Busters*, donde adelantas, te adelantan, derrapas... En fin, adrenalina en cantidad.
También me gustaría preguntaros si hay algún juego de coches similar a *Speed Busters* o de naves como *Racer*. Si lo hay, me lo compraré con los ojos cerrados (ya estoy imaginando la cara del vendedor cuando vea que entro en su tienda con los ojos cerrados).
Ah, y otra cosa: me encanta el sentido del humor de la revista, e incluso la actitud de "somos graciosos y lo sabemos" al estilo de El Gran Wyoming. Desde luego, el rigor y la objetividad no tienen nada que ver con el sentido del humor. Es más: no me fío del rigor y la objetividad de la gente demasiado seria.
Benito Fernández (e-mail)

Rollcage te irá como anillo al dedo si quieres sentir algo parecido al subidón de adrenalina que te produjo Speed Busters. En cuanto a naves, prueba con un clásico entre clásicos, WipEout XL. Y sigue desconfiando de la gente seria, seguro que ellos también desconfían de ti. O ellos o nosotros. Es la guerra.

Tercer grado



Envío este e-mail, entre otras cosas, para decir que me encanta vuestra revista y que tengo todos los ejemplares. Mis preguntas eran: ¿Qué más se sabe de *Warcraft III*? ¿Podremos tenerlo en nuestro idioma? ¿Se podrán utilizar todo tipo de magias? ¿Cuánto tiempo podrán estar muertos los héroes? ¿Si no los resucitamos en combate, se mueren cuando el combate termina? También quería felicitar a Blizzard por este juego.
Andreu Ferré (e-mail)

No se han hecho públicas novedades sustanciales sobre Warcraft III en los últimos meses, pero puedes consultar la web de la compañía (www.blizzard.com) para seguir de cerca la recta final del desarrollo del juego. La buena noticia es que sí va a traducirse, como es habitual en los juegos de Blizzard. Y sí, podrás utilizar todas las magias. Y recuperar a tus guerreros caídos en cualquier momento, durante o después de los combates.

El eterno aspirante

Después de comprar seis números de la revista hay unos detalles que me gustaría comentar.
En general está muy bien: los contenidos son interesantes, los análisis (sí, creedme) me parecen bastante rigurosos, el formato es muy idóneo, el contenido de los CD también me parece correcto... Pero leyendo vuestros artículos me he reafirmado en la teoría de que hacer de analista no es muy difícil. Vamos, que hasta yo podría hacerlo, porque el curro que os pegáis no es que sea insoportable y aburrido, cual obrero en una cadena de montaje. Creo que hacéis lo que os gusta (¿a quién no le gustaría ganar dinero a base de jugar con el ordenador?), y las conclusiones a las que llegáis, así como la valoración, las podría hacer cualquier jugador con cierta experiencia. Además, esa actitud tan hispana de dejar las cosas a última hora (sea broma o no) me hace pensar que estrés, lo que se dice estrés, no tenéis mucho. Por eso lanzo esta pregunta al aire: ¿qué hay que hacer para ser analista de videojuegos? Y sin más, me despido.
Raúl Vallespín (e-mail)

Vallespín, no nos vaciles, la nuestra es una profesión de mucho riesgo y aún más mérito. No sé cómo estarán las cosas para entrar en plantilla en cualquier otra revista del sector, pero en la nuestra hace falta andar descalzo sobre carbones ardientes, memorizar en un cuarto de hora la guía telefónica y subir el K2, de rodillas, en ropa interior y sin oxígeno. Vamos, que es más fácil hacerse tuno.

Internauta ahorrativo

Tengo varias dudas:
1º- Me gustaría saber dónde o cómo puedo jugar a *Blade* en multijugador, porque ya lo he intentado todo.
2º- En *The Fallen* (un juego de los buenos, sobre todo para el bolsillo), ¿se puede matar con Wolf a uno de esos bichos que te apunta con el láser?
Jordi Tarrés (e-mail)

1. Olvídate de hacerlo en Internet, porque no encontrarás ningún servidor. La única posibilidad que te queda es en LAN.
2. Sí, se puede matar a los bicharracos del láser. Pero la única forma de acabar con ellos usando a Worf es la pelea cuerpo a cuerpo, con el sable doble que tienes desde el principio (en la tecla "1").

Contra el consenso

Me gustaría hacer un par de observaciones sobre vuestro análisis de *Black & White* y alguna que otra sobre *Diablo II*. Sobre este último, lamento decir que, pese a su éxito, yo sigo sin encontrarle la gracia. Sinceramente, me dejé llevar por la expectación sin tan siquiera probarlo antes, aunque nunca imaginé que el juego más vendido de Blizzard consistiese en espachurrar seres más bien poco dinámicos para completar, eso sí, un argumento más que aceptable. Francamente, me parece muy poco.
Respecto a *B&W*, me hubiese gustado preguntar a Peter Molyneux por qué demonios las estructuras se sumergen inexplicablemente bajo tierra a la mínima que aumenta la pendiente del terreno. Incluso hay veces en que si los aldeanos no hiciesen agujeros en el techo, tendrían que pasar la noche a la intemperie, con la de agua que cae durante cada cambio día noche. El segundo aspecto es que el autoguardado y el "grabar partida" ya me han hecho reiniciar la historia dos veces (al guardar aparece inmediatamente el escritorio de Windows y ¡hala! a volver a empezar), una de ellas cuando estaba en el tercer mundo, por lo que si el juego es ya de por sí bastante lento... Y os aseguro que este caso no es el único. Visto lo visto, sigo esperando algo así como un nuevo *Populous*.
David Modesto. Barcelona

Nunca llueve a gusto de todos, ni siquiera en Black & White, un juego lleno de lluvias torrenciales y, como en los casos que cuentas, hasta con alguna que otra gotera. Nos parece estupendo que en la era del pensamiento único alguien defienda un discurso a la contra y se cargue sin muchas contemplaciones Diablo II y B&W.

Qué es y qué no es rol

Con esta carta me gustaría zanjar las protestas de algunos diciendo que es incomprensible que digáis que *Final Fantasy VIII* es decepcionante. Pues bien, yo diría que os habéis quedado cortos, que intentar venderlo como juego de rol es una maniobra ruin para intentar vender más. Diego Morales dice que prefiere el "rol de las consolas" y yo le digo que es difícil encontrar en las consolas un juego de rol puro que no sea una conversión de juego de PC. ¿Sabéis lo que es el "rol de consolas"? Juegos con algo de acción, un argumento más o menos sólido y algo de diálogo. Pero esto no es rol. El rol puro respeta unas normas y punto.
Para un usuario de consolas, juegos de rol son *Zelda, Phantasy Star Online*, etc. Es vergonzoso que a estas alturas intenten enseñarnos qué es un juego de rol. Espero que *FFIX* nunca sea convertido a un PC y que les aproveche. Mientras tanto estaremos jugando a *Baldur's Gate 2* y esperando a *Neverwinter Nights*.
Juan Gómez (e-mail)

Gómez, hermano, tienes más razón que un santo. Por fin se asoma a Carta Blanca un jugador fiel a la ortodoxia rolera, que los hay, pero son gente ocupada que no tercia en polémicas absurdas. Abajo el rol de patio de parvulario. Vivan los JDR con traje, corbata y título universitario.





Consumidor cauteloso

He adquirido recientemente un Athlon a 1Ghz con 256 RAM. Tengo una TNT2 y me estoy planteando comprarme una GeForce2. ¿Es una buena inversión o lo dejo para más adelante? En caso de comprarla, ¿me aconsejáis alguna marca en concreto?
Aurelio Franco (e-mail)

Bueno, depende de cuáles sean tus necesidades, pero si lo que quieres es optimizar tu equipo al máximo, será mejor que esperes a que se edite la GeForce 3. Costará inicialmente entre 110.000 y 125.000 pesetas, así que no te precipites y espera que lleve unos meses en el mercado. La GeForce 2 supondría una actualización mínima con respecto a tu actual tarjeta.

Prohibir, sólo prohibir

Tengo sólo 15 años y el problema de la regulación de los juegos de PC me afecta de lleno, ya que cualquier juego que contenga alguna escena violenta o en que se pueda matar a alguien está restringido a mayores de 16 años. Pero además de aficionado a los juegos de PC, me encanta leer los libros de Stephen King, que la mayoría de las veces tienen un argumento muchísimo más violento que cualquiera de esos juegos "políticamente incorrectos".
La pregunta que se me plantea es si también acabarán prohibiendo los libros en los que muera alguien por un tiro en la cabeza o aplastado por un camión.
Alejandro Serratosa (e-mail)

Sí hombre, tú dales ideas, y que prohíban también la radio. Mira Serratosa, ya te falta muy poco para cumplir los 16, así que ten paciencia y no vayas por ahí armando follón, no sea que por tu culpa nos prohíban algo a los demás. Mientras, puedes dedicarte a ir a la playa, preparar los exámenes y (¿por qué no?) seguir leyendo libros. ¿No se te ha ocurrido pensar que si no los prohíben es porque casi nadie los lee?

Do you kiss football?

Os escribo porque tengo varias cosas que preguntaros sobre *PC Fútbol 2001*:¿Cuándo se acaba el juego o en qué temporada concluye?
¿Por qué a partir de la décima jornada de la temporada 2002-2003 deja de funcionar la clasificación general de la liga?
¿Hay algún truquillo para esta edición?
¿Dónde puedo encontrar parches, además del que entregasteis en el número de abril?
Pablo Fernández. Santa Olalla (Huelva)

PC Fútbol no tiene fin. Si quieres, puedes ganar cinco Copas de Europa seguidas. El cuelgue que comentas debería solucionarse con el parche de nuestro CD, que permite pasar a la versión v3.6. En cuanto a estrategias, ¿qué tal un consejo?: En Bélgica hay un equipo llamado Genk que podría hacer realidad tus sueños si consigues entrenarlo.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com

JUGADA MAESTRA DE VIVENDI

No One Lives Forever tendrá secuela



Sierra publicará *Aliens vs Predator 2* y la secuela de *No One Lives Forever*.

El acuerdo al que han llegado Vivendi Universal Publishing y Fox Interactive para publicar conjuntamente varios títulos de PC de esta última compañía ha revelado una lista que incluye la secuela de *No One Lives Forever*, uno de los mejores juegos del año pasado. La secuela tendrá modos para un jugador y multijugador y en él volverás a encarnar a la espía Kate Archer en su lucha contra la banda terrorista HARM. Te esperan 60 niveles localizados en numerosos escenarios reales y el mismo estilo de las películas de espías de los años sesenta. Además de *NOLF: The Sequel*, que ya están desarrollando los autores del título original, Monolith Productions, Vivendi publicará *Aliens vs Predator 2* y *Die Hard: Nakatomi Plaza*.

Aliens vs Predator 2 es la secuela del juego de acción futurista basado en las películas *Aliens* y *Depredador* y también está siendo desarrollado por Monolith con el motor LichTech 3.0. Nuevos personajes y monstruos poblarán los 21 niveles del juego, que contará también, como ya es norma en los juegos actuales, con modo multijugador. Otro estudio, Piranha Games, está realizando *Die Hard: Nakatomi Plaza*, un juego de acción basado en la película La jungla de cristal. Por ahora sólo se conoce la fecha de publicación de *Aliens vs Predator 2*, que será a finales de este año.

SEGUNDAS PARTES SON MEJORES

La secuelas de Take 2 y Gathering of Developers



Además de *Hidden & Dangerous 2*, Gathering of Developers (filial de Take 2 Interactive) ha presentado recientemente *4x4 EVO 2* y *Age of Wonders 2*, otras dos secuelas importantes que publicará también el próximo otoño. *H&D2* es, al igual que su predecesor, un juego de acción táctica que combina primera y tercera persona y ofrecerá 20 misiones repartidas en nueve campañas. Entre los escenarios de este juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial se incluyen la selva birmana y los desiertos africanos, y podrás jugar en el bando del Eje en los modos cooperativo y *deathmatch* de la opción multijugador.

La secuela de *4x4 Evolution*, el juego de carreras todo terreno de Terminal Reality, ofrecerá tres modos de juego, 32 circuitos de todo el mundo y 90 componentes con los que mejorar tu vehículo. Triumph Studios desarrrolla *Age of Wonders 2: The Wizard's Throne*, un juego de estrategia por turnos que combina elementos de rol, combates con armas y hechizos y construcción de ciudades. Tu objetivo será vencer a los imperios rivales y ganarte un puesto entre los magos del Círculo de Evermore.

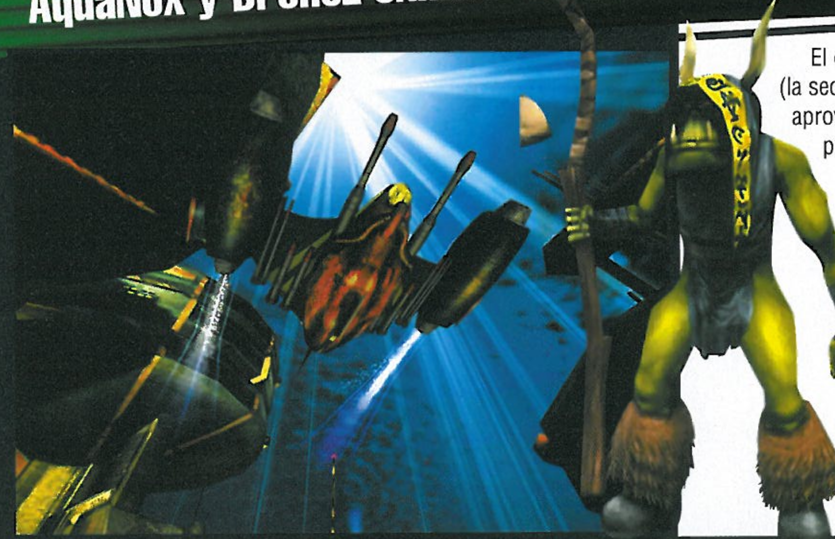


Está claro, el 2001 será el año de las secuelas o no será.


LA CRUDA REALIDAD DE LA GUERRA
A UN PALMO DE TUS NARICES
"Los amantes de la acción táctica tenemos motivos para alterarnos"
Meristation
Entra en combate con la experiencia bélica más realista que hayas visto nunca, formando parte de escuadras en campañas no lineales.
Pilota más de 30 vehículos militares y civiles reales en inmensos escenarios 3-D de 100 Kilómetros cuadrados.
Crea y comparte tus propias misiones con el Editor de Misiones y declara la guerra online multijugador a través de Internet y LAN.
PC CD-ROM
OPERATION FLASHPOINT
COLD WAR CRISIS
Lanzamiento el día 25 de Junio de 2001
PC CD
Más de 1 millón de demos bajadas de Internet
CONSIGUE TU DEMO EN
www.codemasters.com
Desarrollado por
Bohemia Interactive
STUDIO
aDeSe +16
Codemasters
GENIUS AT PLAY™
© 2001 Bohemia Interactive Studio and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters.
"Operation Flashpoint"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. Developed by Bohemia Interactive Studio. Published by Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners.

EL PODER DEL GEFORCE 3

AquaNox y DroneZ exhiben los primeros gráficos del GF3



El editor norteamericano Fishtank Games publicará este otoño *AquaNox* (la secuela de *Archimedean Dynasty*), uno de los primeros juegos en aprovechar los avances técnicos del sombreado de píxeles y vértices del procesador GeForce 3. El juego ofrecerá, por tanto, los mejores gráficos del momento. *AquaNox* es un juego de acción submarina que tiene lugar en las profundidades del océano, en un complejo mundo futurista convulsionado por facciones políticas en guerra y monstruos marinos.

Fishtank Games también publicará este otoño *Etherlords*, un juego de estrategia 3D de corte fantástico y en tiempo real que está siendo desarrollado por el estudio polaco Nival Interactive, los autores de la saga *Rage of Mages* y *Evil Islands*.

Otro de los títulos que demuestra la capacidad del chip GeForce 3 es *DroneZ*, un juego de acción también futurista que está desarrollando el estudio francés Zetha. *Drone Z* está inspirado en la película *Tron*.

El siguiente peldaño en la historia de la evolución: GeForce 3.

MAGIA Y TECNOLOGÍA ENFRENTADAS

Infogrames publica en julio *Technomage*

Technomage es un juego de acción y aventuras con elementos de rol que ha desarrollado el estudio alemán Sunflowers. El juego recuerda el estilo consolero de *Silver* o los últimos *Final Fantasy*, pero con componentes de plataformas y arcade. Toda una mezcla de géneros. El mundo de Gothos está dividido en dos razas, los magos Dreamers y los tecnológicos Steamers. En el juego serás Melvin, un hijo de padre Steamer y madre Dreamer que se verá forzado a huir cuando se le acusa de destruir Steamertown. El juego contiene numerosas búsquedas, 50 personajes no jugadores, plataformas móviles y ocho escenarios, al final de los cuales te enfrentarás a un jefe de nivel.



MICROSOFT INTELIGENTE

Microsoft se queda con los derechos de la próxima película de Spielberg

Según el diario norteamericano Wall Street Journal, Microsoft podría tener ya los derechos para realizar un juego basado en la próxima película de Steven Spielberg, *A.I.* (*Artificial Intelligence*). Ni Microsoft ni DreamWorks, la productora de Steven Spielberg, han confirmado la noticia, aunque no es de extrañar si tenemos en cuenta el celo con el que la compañía de Bill Gates contempla el lanzamiento de su nueva consola XBox. Recientemente Microsoft se ha asegurado que la versión del juego de *Matrix* para la Xbox aparezca seis meses antes que la de las otras plataformas. En cuanto a *A.I*, Microsoft sacaría, siempre según la misma fuente, dos versiones del juego, una para la XBox y otra para PC. *A.I.* es la historia de un joven androide que se cuestiona su propia existencia y su capacidad para llegar a sentir como un ser humano.

Microsoft está haciendo lo posible para asegurar el éxito de la XBox.

ROL Y ESTRATEGIA STAR WARS

Dos nuevos juegos de la franquicia La Guerra de las Galaxias



Una imagen del próximo juego de estrategia *Star Wars Galactic Battleground*.

Como ya te informamos en números anteriores, LucasArts tiene dos nuevos proyectos de juegos basados en el universo de *La guerra de las galaxias*. Para su realización cuenta con dos de los desarrolladores más importantes de los géneros de estrategia y rol, Ensemble Studios y BioWare. Los autores de la popular saga Age of Empires están desarrollando *Star Wars Galactic Battleground*, un juego de estrategia en tiempo real que utilizará el motor de *Age of Empires II*.

En el juego estarás al mando de una de las civilizaciones que se disputan el control de la galaxia y dispondrás de más de 300 unidades y estructuras diferentes. Los combates tendrán lugar tanto en el espacio como en la superficie, en multitud de escenarios como asteroides y ciudades sumergidas. El juego saldrá a la venta a finales de año.

LucasArts se muestra menos transparente con *Star Wars RPG*, el primer juego de rol ambientado en el universo de *La Guerra de las Galaxias*. Lo desarrolla BioWare a partir de una historia inédita que transcurre 4.000 años antes del comienzo de *Episodio I*. LucasArts y BioWare están escribiendo el guión conjuntamente, del que sólo se sabe que girará en torno a los eternos conflictos entre los Jedi y los Sith. El juego no se publicará hasta bien entrado el 2002.

PASIÓN POR EL GOLF

Sid Meier's Sim Golf une a dos grandes de los juegos

Firaxis Games, la compañía de Sid Meier, ha anunciado que está preparando *Sid Meier's Sim Golf*. El creador de *Civilization* es un apasionado del diseño de campos de golf y ha querido plasmar ese entusiasmo en un juego. Meier se acercó a Maxis, el estudio de Will Wright (*Sim City* y *Los Sims*), para contarle la idea y éste le está prestando su ayuda.

A pesar de esta colaboración, Firaxis se encarga del desarrollo del juego, que publicará Electronic Arts el próximo otoño. *Sid Meier's Sim Golf* será un manager de construcción de campos de golf con una jugabilidad muy similar a la de los *Sim City*, pero no será una un título más de la franquicia *Sim*. En el juego podrás diseñar, construir y dirigir un campo de golf, pero también desarrollar tu carrera en el mundo del golf como jugador profesional. Los torneos se jugarán tanto en los campos que crees como en los de otros jugadores.



Sid Meier se introduce en el mundo del golf con la ayuda de Will Wright.



¿Cómo se llama el capitán de la nave pirata del juego?

☐ John Silver ☒ Cal Johnston ☐ Henry Morgan

NOMBRE: ______

DOMICILIO: ______

POBLACIÓN: ______ C.P.: ______

PROVINCIA: ______ TELÉFONO: ______

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de julio e indicar "Concurso Independence War 2: Edge of Chaos" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de julio y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de agosto.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

GALERÍA DE FAMOSOS

Infogrames publicará Civilization III a finales de año

Infogrames ha comunicado que *Civilization III*, la nueva entrega de la prestigiosa serie de construcción de imperios de Sid Meier, se ha retrasado hasta finales de año. Para atenuar la espera, Firaxis ha colgado en la web del juego (www.firaxis.com/civ3) las primeras capturas reales de este esperado juego de estrategia. Lincoln, Isabel I de Inglaterra o Mao Tse Tung serán algunos de los personajes históricos que aparecerán en el juego.

Civ III es el juego más ambicioso de la serie. Sid Meier sumará a los mejores elementos de las entregas anteriores un nuevo sistema de creación de escenarios y unidades, nuevos sistemas de diplomacia y combate y una mejora de los gráficos y animaciones. El juego está siendo realizado con un motor gráfico nuevo e incluirá opciones multijugador.

Sid Meier hace un repaso completo de la historia de la humanidad en *Civ III*.



ESCAPA MIENTRAS PUEDAS

Nuevo juego de acción de Codemasters

Codemasters publicará a finales de año *Prisoner of War*, un juego de acción táctica que está desarrollando el estudio inglés Wide Games. En el juego controlarás a un grupo de cuatro soldados aliados retenidos durante la Segunda Guerra Mundial en un campo de prisioneros nazi. Tu objetivo será escapar del campo valiéndote de las habilidades de tus soldados.

El juego tendrá una perspectiva en tercera persona y se basará en la astucia y el sigilo. El aspecto más destacable de *Prisoner of War* será su banda sonora, que irá cambiando en tiempo real en función de las acciones de tus soldados. Wide Games ha contratado a un compositor de bandas sonoras para películas.



La obligación de todo prisionero de guerra que se precie es escaparse.



El día a día de los juegos de PC

FÓRMULA 1 SOFISTICADA

Electronics Arts publicará en septiembre F1 2001



F1 2001 será el único juego para PC que de momento incluya la temporada de este año.

F1 2001 incluirá todos los pilotos, pistas y equipos del Campeonato Mundial de Fórmula 1 FIA de este año. Podrás competir con los principales pilotos del circo de las cuatro ruedas en un nuevo entorno gráfico más detallado y con una mayor resolución. EA Sports ha querido potenciar en esta edición el modo multijugador. Se podrá jugar tanto en LAN como en Internet, donde será más fácil encontrar a otros jugadores y competir con ellos. También cobra especial importancia el entrenamiento, que correrá a cargo del equipo de Fórmula 1 Orange Arrows y su biplaza de pruebas. Otros elementos destacables del juego son unas condiciones meteorológicas variables, la comunicación entre el equipo de boxes y el corredor y una completa recreación del mundo de la Fórmula 1, accidentes espectaculares y chicas despampanantes incluidos.

CREA TUS PROPIOS JUEGOS

Disponible el programa DarkBASIC en castellano



El grupo editorial Diáspora introduce en España DarkBASIC, una herramienta de programación que permite crear entornos 2D y 3D para juegos, intros, demos, presentaciones multimedia y aplicaciones educativas o de negocios. Diáspora asegura que con esta herramienta podrás crear tus propios programas dotándoles de un aspecto profesional, de forma sencilla y sin necesidad de conocimientos previos. Los juegos 3D que desarrolles serán totalmente compatibles con DirectX.

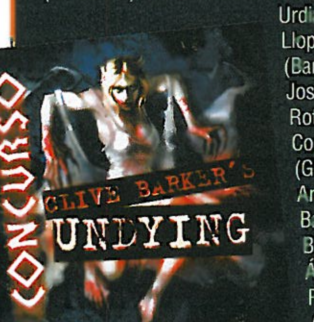
El pack, que se vende a 9.995 pesetas, incluye un segundo CD-ROM con múltiples demos, herramientas y modelos. DarkBASIC está totalmente traducido al castellano y dispone de un completo tutorial interactivo con múltiples ejemplos. Diáspora ha organizado un concurso de demos realizadas con DarkBasic en el que premiará al ganador con 250.000 pesetas.

LOS GANADORES

LOS AFORTUNADOS DE MARZO

LOS GANADORES DEL CONCURSO *CLIVE BARKER'S UNDYING* SON:

José Miguel Portugués, Aspe (Alicante) - Antonio Barreiro, Ceuta - Silvia Gispert, Barcelona - Fco. Jesús Martínez, Santander - Fco. Javier Torres, San Fernando (Cádiz) - Rafael Córdoba, Badajoz - J. Ignacio Candil, Sta. Coloma de Gramenet (Barcelona) - Jesús Álvarez, Barcelona - Ramiro Cabañes, Aranda de Duero (Burgos) - Diego Alonso, León - David Álvarez, Jaén - Diego Jiménez, Sangonera La Verde (Murcia) - Fco. Javier Zazo, Illescas (Toledo) - Antonio J. Hernández, Villena (Alicante) - Mikel Meire, Ermua (Bizkaia) - Marc Espuga, Hospitalet de Llobregat (Barcelona) - Fco. Jesús Celemín, Leganés (Madrid) - José Jorge Jiménez, Almuñécar - Granada) - Mercedes Lázaro, Málaga - Antonio Fco. Salmerón, Roquetas de Mar (Almería)



LOS GANADORES DEL CONCURSO *MILLONARIO* SON:

Guillermo Crespo, Valladolid - Alberto Revert, Terrassa (Barcelona) - Fco. Javier Cardesín, A Coruña - Francisco Gómez, Madrid - David Carrillo, Sta. Coloma de Gramenet (Barcelona) - Diego Martínez, Móstoles (Madrid) - Juan Lorenzo Alonso, Santa Cruz de Tenerife - Cristian Álamo, Sant Feliu de Llobregat (Barcelona) - Patricia Martín, Getafe (Madrid) - Òscar Ordeig, Viladrau (Girona) - Rafael Sarrió, Alcoy (Alicante) - Iván Miranda, Logroño Roberto Guerrero, Algeciras (Cádiz) - José Luis Ares, Reinosa (Cantabria) Lidia Verges, Besalú (Girona) - Pere Pauli, Badalona (Barcelona) - Miguel García-Amado, Madrid - Carlos López, Barcelona - Dani Montalvo, Altea (Alicante) - Miguel Á. Escudero, Zaragoza - Clemente García, Hospitalet de Llobregat (Barcelona) - Carmelo Camino, Palencia - Iñigo Aboitiz, Mungia (Bizkaia) - Patricia Sauquillo, Valencia - Ramón Padilla, Sta. Coloma de Gramenet (Barcelona) - J. Carlos Portas, Corleillán-Cornbados (Pontevedra) J. José Partal, Torredonjimeno (Jaén) - Guillermo Grimalt, Castellón de la Plana - Dani Armengol, Barcelona - Fco. José Ros, Valencia - David del Molino, Coslada (Madrid) - Pilar Segura, Vilassar de Mar (Barcelona) Roberto Yuste, Teruel - Jorge Marchante, Gandía (Valencia) Miguel Ponce, Madrid - Pau Gres, Sant Joan Despí (Barcelona) Pedro J. López, Petrer (Alicante) - Adrián Vivancos, Santiago El Mayor (Murcia) - Iván da Cuña, Valladolid - Francesc Robles, Barberà del Vallès (Barcelona) - Fco. Jesús Colemín, Leganés (Madrid) - Aitor Ruiz, Castro Urdiales (Cantabria) - Wilfred Llopis, Cerdanyola del Vallès (Barcelona) José Manuel González, Rota (Cádiz) - Cristina Condom, Arbúcies (Girona) Arturo Jiménez, Barcelona - Pablo Blázquez, Madrid - Ángel Sergio Amado, Palma de Mallorca - Antonio Pérez, Gijón (Asturias) - J. Enrique Ruiz, Camas (Sevilla)



Roland Garros 2001



CARAPACE

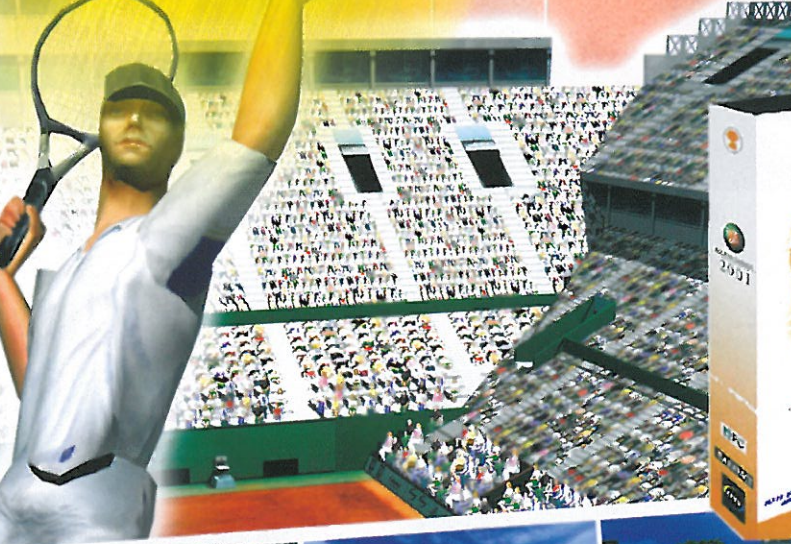
TURAVIA

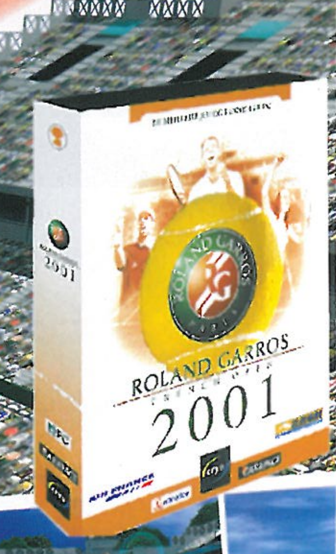
AIR FRANCE

¿Qué te parecería una buena dosis de tenis virtual para celebrar la llegada del verano? Coge bolígrafo y papel, porque estás a punto de entrar en el sorteo de uno de los

20 ROLAND GARROS 2001.

No olvides contestar hoy, mañana puede ser demasiado tarde.





CONCURSO

CUPÓN DE RESPUESTA

¿Sobre qué superficie se juega el torneo de tenis de Roland Garros?

- ☐ Cemento
- ☒ Tierra batida
- ☐ Hierba

NOMBRE:

DOMICILIO:

POBLACIÓN: C.P.:

PROVINCIA: TELÉFONO:

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

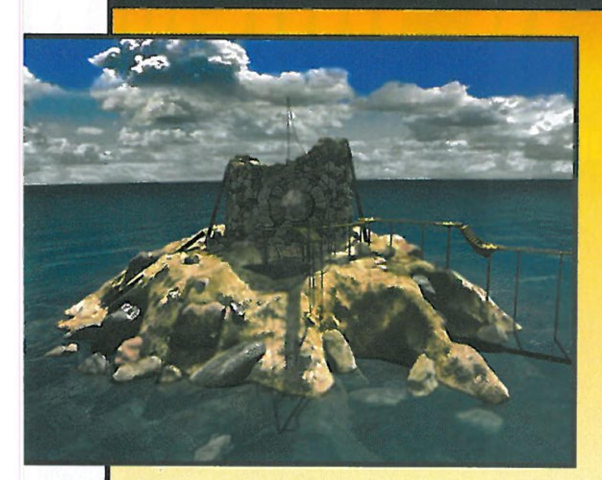
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de julio e indicar "Concurso Roland Garros 2001" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de julio y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de agosto.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

UBI SOFT AMPLÍA CATALOGO

El editor francés distribuirá Myst III, Kohan y PlanetSide



Ubi Soft ha confirmado el lanzamiento en España de tres importantes títulos. El próximo septiembre publicará *Myst III: Exile*, el último episodio de la saga de aventuras gráficas *Myst*, y *Kohan: Immortal Sovereigns*, el nuevo juego de estrategia en tiempo real de TimeGate Studios. Presto Studios ha desarrollado *Myst III: Exile* con el estilo surrealista que caracteriza a las dos entregas anteriores de la saga, *Myst* y *Riven*, a las que ha añadido cinco épocas protagonizadas por un nuevo villano.

El juego, que Ubi Soft traducirá al castellano, se basa en la exploración y la resolución de multitud de puzzles. *Kohan: Immortal Sovereigns* es un juego de estrategia en tiempo real de corte fantástico, en el que deberás restaurar el poder de la raza inmortal de los Kohan y desvelar el secreto de su misterioso destino.

Por otra parte, Ubi Soft también ha llegado a un acuerdo con Sony Online Entertainment para distribuir en Europa durante el segundo trimestre de 2002 *PlanetSide*, el esperadísimo juego de acción *on line* masivo de Verant Interactive. *PlanetSide* es un *arcade* en primera persona con toques de estrategia y rol basado en combates cuerpo a cuerpo y a bordo de vehículos futuristas. Éste es el tercer juego *on line* de Verant y Sony que Ubi Soft ha conseguido incluir en su catálogo tras *EverQuest* y *Sovereign* (ver En la Red).





Aventuras, estrategia y acción on line. Ubi Soft lo tiene todo.

LOS DINOSAURIOS DE VIVENDI

Dos nuevos juegos infantiles de acción y aventuras jurásicas



Coincidiendo con el estreno de la película el mes que viene, Vivendi Universal lanzará dos juegos basados en *Jurassic Park III*. *Dino Defender* es un juego de aventuras en el que formarás parte de un grupo de adolescentes cuya misión es atrapar a los dinosaurios que se han escapado de Parque Jurásico y arreglar el tendido eléctrico que ha destruido una tormenta. A lo largo de los cinco niveles del juego tendrás que demostrar tu habilidad para esquivar los dinosaurios que te encuentres por el camino. En *Danger Zone*, un terremoto ha acabado con la provisión del ADN de los dinosaurios. Para evitar la extinción de los habitantes del Parque Jurásico deberás volver a construir su ADN y atravesar la isla en tu 4x4 enfrentándote a varios obstáculos. *Danger Zone* está concebido como juego de acción y contará con una opción multijugador.

La naturaleza quiere acabar con los dinosaurios de Parque Jurásico y poner las cosas en su sitio.

REINVENTAR LA LEYENDA

Auran presenta Excalibur



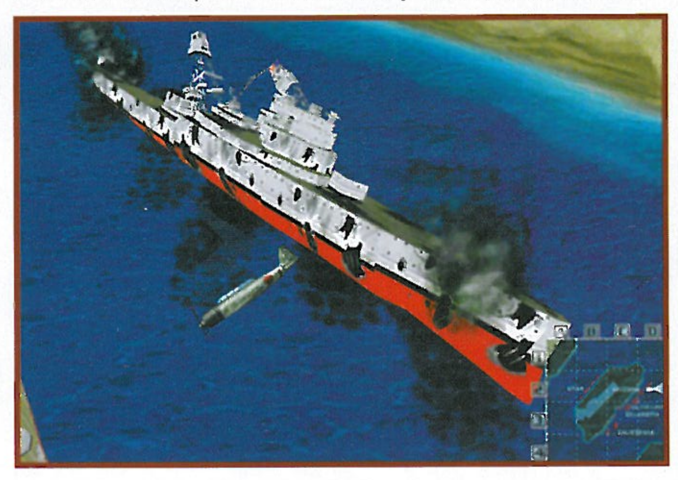
Los desarrolladores australianos Auran (*Dark Reign*) han anunciado su nuevo título, *Excalibur*. El juego será de acción en tercera persona y propondrá una nueva visión de la leyenda del Rey Arturo. Está ambientado en un mundo medieval de fantasía dividido en tres reinos y su característica más destacable son sus tres clases de combate: a distancia, cuerpo a cuerpo y basado en hechizos. Contarás con un montón de armas medievales, como espadas, mazas, hachas, arcos o ballestas, así como de hechizos mágicos. Podrás seguir la campaña para un solo jugador o enzarzarte en combates cuerpo a cuerpo en el modo multijugador. El juego no tiene todavía fecha de lanzamiento.

JAPÓN ENTRA EN GUERRA

Pearl Harbor revive el ataque japonés más famoso de la historia

Infogrames ha publicado en Estados Unidos un nuevo juego de combate estilo *arcade*, *Pearl Harbor: Defend of the Fleet*. El juego está basado en uno de los episodios más importantes de la Segunda Guerra Mundial, el ataque sorpresa al puerto americano de Pearl Harbor el 7 de diciembre de 1941, con el que los japoneses entraron en la guerra con Estados Unidos. Los cazas y bombarderos nipones destruyeron la práctica totalidad de las fuerzas aéreas y navales destinadas a esta base de Hawai.

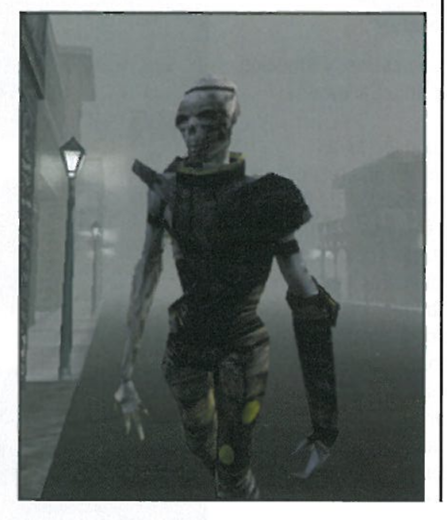
El juego te sitúa en la cubierta de un barco de la flota americana, desde la que tendrás que repeler con las defensas antiaéreas los ataques de Zeros, Kates y otros cazas japoneses.



LUCHAS VAMPÍRICAS

Friendware presenta Necrocide

Necrocide: The Dead Must Die es un juego de acción en primera persona de NovaLogic en el que encarnarás a una cazadora de vampiros. Durante el juego descubrirás que los vampiros pertenecen a dos grupos rivales: los Khaleed, que pretenden dominar el mundo, y los Amarande, que prefieren vivir en paz con los humanos. Ambos grupos están enfrentados por el control de una piedra mágica que les concede la vida eterna.
A través de escenarios tétricos, como una selva, un manicomio o un cementerio, irás combatiendo contra hordas de vampiros diseñados por los artistas fantásticos Brom y Chichoni. Para ello cuentas con un arsenal de armas y una serie de poderes mágicos. NovaLogic utiliza en el desarrollo del juego el motor de *Delta Force: Land Warrior*. Friendware publicará Necrocide en septiembre.



Tampoco los vampiros se llevan muy bien entre ellos.

LOS LEONES DEL DESIERTO

París-Dakar Rally saldrá a la venta en agosto

Acclaim ha anunciado que el juego con la licencia oficial del Rally París-Dakar estará disponible a partir del 17 de agosto en España. Este simulador de conducción tiene ya web oficial en castellano (www.dakar-rally-game.com/espanol/index.html). *París Dakar Rally* ofrecerá 350 pilotos que participarán en la carrera de rallies más famosa del mundo al volante de todo terrenos 4x4, camiones, motocicletas y coches de rally. En total, 24 vehículos y 12 escenarios que contienen múltiples rutas de cerca de 24 kilómetros cada una. En la carrera tendrás que estar atento al nivel de víveres y de agua de que dispongas y adaptar tu vehículo a las condiciones climáticas y los terrenos adversos del desierto.



Acclaim tiene la licencia exclusiva del rally París-Dakar.



NOTICIAS

El día a día de los juegos de PC



BÓLIDOS DE LUJO

Activision publicará Supercar Street Challenge en otoño

Super Street Challenge es un juego de carreras protagonizadas por 10 de los coches más rápidos y caros del mundo. Las competiciones no tendrán límite de velocidad y se desarrollarán en 16 circuitos y siete ciudades, entre las que se incluyen Mónaco, Londres, Roma y Los Ángeles. El juego está siendo desarrollado por Exact Entertainment y entre los vehículos disponibles se encuentran coches como el S7 Supercar, cuyo precio supera los 70 millones de pesetas, y modelos de Lotus, Bertone, Fioravanti, Callaway y Modena.

Activision asegura que el juego será espectacular, con gráficos en alta resolución que se sucederán a una velocidad de 60 imágenes por segundo. Otras características a destacar son el modelado de daños en tiempo real y la conducción realista de los coches, además de todo tipo de efectos climáticos. También podrás diseñar tu propio vehículo con el editor de coches que incluirá el juego.

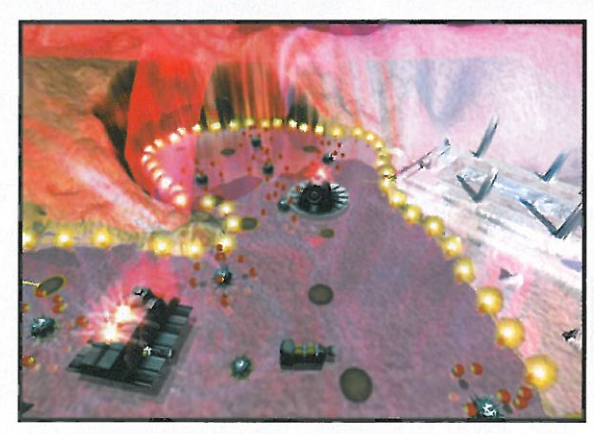


Ésta es tu oportunidad virtual para conducir Lotus y otros supercoches.

TERRENOS MOVEDIZOS

El estudio ruso K-D LAB desarrolla Perimeter

Buka Entertainment ya ha sorprendido en Occidente con *Echelon*, un simulador futurista de combate aeroespacial que ya ha publicado en Estados Unidos Bethesda Softworks. El próximo bombazo ruso puede venir de K-D LAB y su nuevo título de estrategia en tiempo real. *Perimeter* estará ambientado en un mundo de ciencia ficción y seguirá la evolución de una civilización que ha abandonado la Tierra para expandirse por el universo. El juego ofrecerá la posibilidad de modificar en tiempo real el terreno y protegerlo mejor con unos perímetros defensivos. Tendrás que ampliar tu perímetro y defenderlo de los ataques enemigos construyendo barreras de energía o combatiendo con tus unidades terrestres y aéreas. Perimeter conseguirá unos gráficos impresionantes gracias a la tecnología pseudovoxel, capaz de mostrar hasta medio millón de polígonos en pantalla. El juego estará acabado el 2002 e incorporará opciones multijugador.

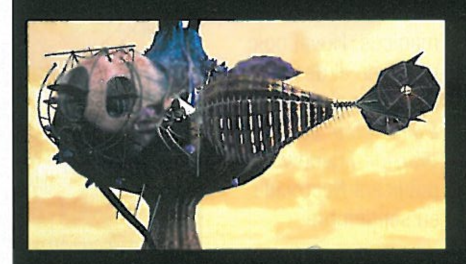


Atención a *Perimeter*, un juego ruso que puede revolucionar el género de la ETR.

A LA CARRERA

SCHIZM LLEGARÁ A ESPAÑA

Buenas noticias para los amantes de las aventuras gráficas. Dinamic Multimedia ha llegado a un acuerdo con el editor Project 3 Interactive para publicar próximamente en España *Schizm: Mysterious Journey*, una aventura gráfica de corte futurista y enormes proporciones muy del estilo de *Myst* (ver nº 6). *Schizm* ha sido desarrollado por el estudio polaco LK Avalon.



MÁS ICEWIND DALE



Black Isle Studios está preparando una expansión gratuita de la expansión de *Icewind Dale, Heart of Winter*. *Dungeon Set* incorporará nuevas aventuras, escenarios, objetos mágicos y monstruos. Comprenderá entre 75 y 100 MB y podrá descargarse desde la web de *Icewind Dale*, www.interplay.com/icewind/.

EN MARCHA GIANTS 2

Planet Moon ha confirmado que ya está trabajando en *Giants 2*. Tim Williams, director creativo del estudio, está escribiendo el guión de la historia y las secuencias cinemáticas. El equipo desarrollador prepara mientras tanto nuevos parches para *Giants* y una versión especial del juego que acompañará a algunas tarjetas gráficas GeForce 3.

AGE OF MICROSOFT



No contento con distribuir *Age of Empires*, saga rentable donde las haya, Microsoft ha optado por comprar a sus creadores, Ensemble Studios, y asegurarse así la publicación de *Age of Mythology*, el nuevo título de estrategia de la compañía.

WINDOWS XP

Microsoft empezará a vender el próximo 25 de octubre su nuevo sistema operativo Windows XP (conocido anteriormente como Whistler). El nuevo sistema sustituirá a Windows ME y Windows 2000, sólo un año después de haber lanzado estos últimos al mercado. Microsoft se las apaña para sacar una actualización de Windows por año.



MAPAS PARA GROUND CONTROL



Massive Entertainment, autores de *Ground Control*, ha puesto a disposición de todos los usuarios del juego diversos *packs* de mapas extra. El último *pack* contiene tres nuevos mapas multijugador, que puedes descargarte en http://www.massive.se/gcdownload/.

MAELSTROM



Virgin Interactive ha desvelado el desarrollo del primer juego que utilizará el motor gráfico Unreal Warfare de Epic Games, la nueva versión del motor de *Unreal*. Maelstrom será un juego de piratería espacial que combinará acción en primera persona y combate espacial.

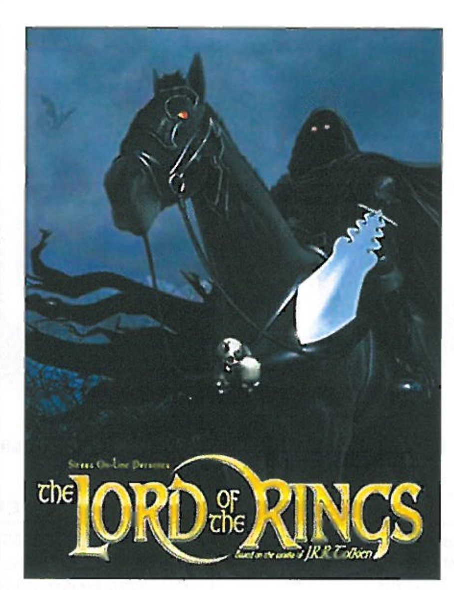
FREEDOM FORCE

Electronic Arts ha comprado a Crave Entertainment los derechos para publicar *Freedom Force*, el último proyecto de Irrational Games (autores de *System Shock 2*). Freedom Force es un juego de rol táctico inspirado en el mundo de los superhéroes y villanos de los cómics de Marvel. EA lo publicará este año.



ANILLOS DE ORO

Sierra creará los juegos de El Señor de los Anillos



Aún no se sabe cuándo saldrán las versiones para PC de *El Señor de los Anillos*.

Vivendi Universal Publishing y Tolkien Enterprises han llegado a un acuerdo por el que Vivendi se queda con la licencia exclusiva para crear juegos basados en las novelas fantásticas de J. R. R. Tolkien, *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Según el acuerdo, Sierra Studios lanzará durante ocho años y para todas las plataformas una trilogía de juegos compuesta por *The Fellowship of the Ring*, *Las Dos Torres* y *El Regreso del Rey*. El primer juego, *The Fellowship of the Ring*, en desarrollo por la compañía norteamericana WSP, será lanzado a principios de 2002 para XBox. La licencia de *El Señor de los Anillos* ha vendido más de 100 millones de ejemplares en todo el mundo y en los próximos tres años aparecerán las versiones cinematográficas de los tres libros que componen la famosa novela de Tolkien. Por su parte, Electronic Arts también tiene en proyecto un juego basado en *El Señor de los Anillos*. En este caso, parece que cuenta con la licencia de la película.



LOS AMOS DEL MUNDO

Electronic Arts publica Economic Wars



Electronic Arts ha lanzado en España un nuevo simulador económico de Monte Cristo. *Economic Wars* es un juego de estrategia de ritmo frenético en el que serás el presidente de un país y deberás conseguir que éste llegue a dominar el mundo. Has de desarrollar a todo tren la producción de tu nación mediante la construcción de fábricas y la explotación de todos tus recursos naturales. Por supuesto, la supremacía económica exige el juego sucio.

Deberás negociar acuerdos comerciales con otros países de forma que salgas beneficiado, presionar diplomática y militarmente a tus competidores directos y recurrir al espionaje, la corrupción y el chantaje si es preciso.

La cara es el espejo del alma. He aquí el careto de un presidente sin escrúpulos.

FE DE ERRATAS

En el número anterior publicamos una noticia acerca del campeonato de *Brood War* organizado por Futureland. Según especifica Jordi Domingo, fue él mismo quien organizó el evento en el cibercafé Future Gracia, que forma parte de la franquicia Futureland.



www.centromail.es

Expertos en Informática

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4. ✆945 134 149

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe, 18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
- **Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 536 156
  - C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



[Fotografía no contractual]

Windows Millenium: 19.990 pts.

ADVANCED

- SVGA Hercules 3D Prophet 4000 XT 32 Mb
- Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM
- Disco duro 30.7 Gb. IDE
- Sound Blaster 128 PCI
- CD-ROM LG 52x
- Módem 56 Kb V. 90 (PCI)
- Altavoces, Micrófono, Teclado y Ratón

AMD K7-Athlon 1000 MHz	142.900
AMD K7-Athlon 1200 MHz	150.900
AMD K7-Athlon 1300 MHz	154.900

EVOLUTION IV

- Placa Base Intel D850GB
- SVGA Hercules 3D Prophet 4000 XT 32 Mb
- Memoria RIMM400 128 Mb.
- Disco duro 30.7 Gb. IDE
- Sound Blaster 128 PCI
- CD-ROM LG 52x
- Módem 56 Kb V. 90 (PCI)
- Altavoces, Micrófono, Teclado y Ratón

INTEL-Pentium 4 1300 MHz	196.900
INTEL-Pentium4 1400 MHz	202.900
INTEL-Pentium4 1500 MHz	216.900

SI ADEMÁS QUIERES MONITOR...

LG 15" 552V
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
Sólo integración
29.990

LG Multimedia 15" 550M
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
30.990

LG Multimedia 15" 57M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
35.990

KDS VS-7i
1280x1024-0,27mm 30-70 Khz.
38.990

LG Multimedia 17" 77M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
45.990

EASY GO BEST BUY M3



¡Nueva versión de la famosa Easy Go con nuevas funciones, radio F.M., video-CD y jpeg! Incluye mando a distancia.

TRAXDATA BABYCAM

39.900

Cámara de vídeo digital que transmite las imágenes por radiofrecuencia. Funciones de WebCam.

MAXI GAME THEATER XP



¡Auténtica estación de sonido para los aficionados al audio y videojuegos! ¡La revolución en el sonido multimedia!

EASY GO BEST BUY

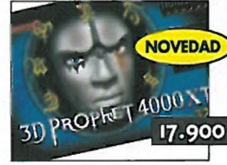


¡Todo en uno! Escucha tus CDs de audio y reproduce tus archivos MP3 en una unidad portátil a un magnífico precio.

CD-R VIRGEN 80' LG



3D PROPHET 4000 XT 32 MB



3D PROPHET 4500 64 MB



CD-RW TRAXDATA 12x10x32 ID



ACT LABS RS RACING SYSTEM



GRAVIS DESTROYER GAME PAD



GRAVIS DESTROYER X-TREME USB



GRAVIS X-TERMINATOR



LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB



TOP GUN FOX 2



THRUSTMASTER TOP GUN



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +



pedidos por internet www.centromail.es | **pedidos por teléfono** 902 17 18 19

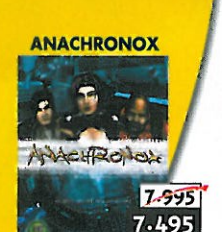
Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de junio

EXIT

Expertos en Videojuegos



www.centromail.es



ANACHRONOX ~~7.995~~ 7.495



BALDUR'S GATE II ~~6.990~~ 6.490

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR ~~6.990~~ 6.490



BLADE: THE EDGE OF DARKNESS ~~6.990~~ 6.490



COLIN McRAE RALLY 2 ~~7.995~~ 7.495

BLACK & WHITE ~~7.990~~ 7.495 — TRADUCIDO Y DOBLADO

CONFLICT ZONE ~~6.995~~ 6.495

DELTA FORCE: LAND WARRIOR ~~6.990~~ 6.490

DIABLO II EDICIÓN ESPECIAL ~~6.995~~ 6.495

EARTH 2150 3.990

EL DESTINO DEL DRAGÓN: LOS TRES REINOS ~~7.995~~ 7.495

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE ~~6.990~~ 6.490 — V.O. / MAN. CASTELLANO



EVIL DEAD: HAIL TO THE KING ~~7.995~~ 7.495



EVIL ISLANDS ~~6.995~~ 6.495

EUROTOUR CYCLING 3.995



FI RACING CHAMPIONSHIP ~~6.995~~ 6.495

FI WORLD GRAND PRIX 2000 ~~7.995~~ 7.495

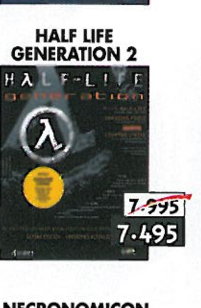


FALLOUT TACTICS ~~5.990~~ 5.490



FIFA 2001 ~~5.990~~ 5.495

GENESYS ~~6.990~~ 6.490



HALF LIFE GENERATION 2 ~~7.995~~ 7.495

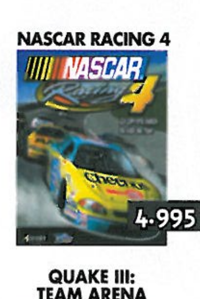


ICEWIND DALE: HEART OF WINTER 3.990

DESPERADOS ~~6.990~~ 6.490 — TRADUCIDO Y DOBLADO



LOS SIMS: HOUSE OF PARTY 2.990



NASCAR RACING 4 4.995

NBA LIVE 2001 ~~5.990~~ 5.490



NECRONOMICON ~~6.990~~ 6.490



ONI ~~7.995~~ 7.495



DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION 4.995 — TRADUCIDO Y DOBLADO



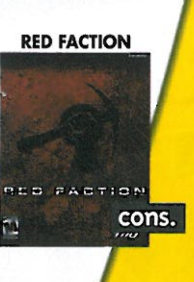
PC FÚTBOL 2001 3.995



QUAKE III: TEAM ARENA ~~4.995~~ 4.495

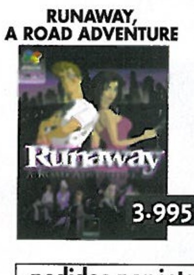


RAIBOW SIX: R. SPEAR PLATINUM ~~6.990~~ 6.490



RED FACTION cons.

ROLAND GARROS 2001 4.990



RUNAWAY, A ROAD ADVENTURE 3.995



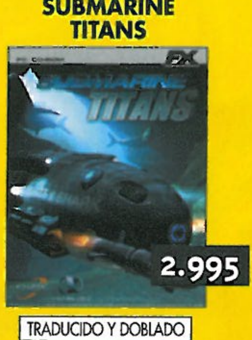
THE SETTLERS IV ~~6.990~~ 6.490

THE FALLEN 2.995

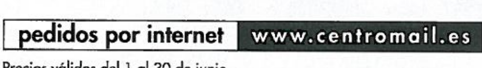


TRIBES 2 ~~5.995~~ 5.495

WORMS WORLD PARTY ~~4.990~~ 4.490



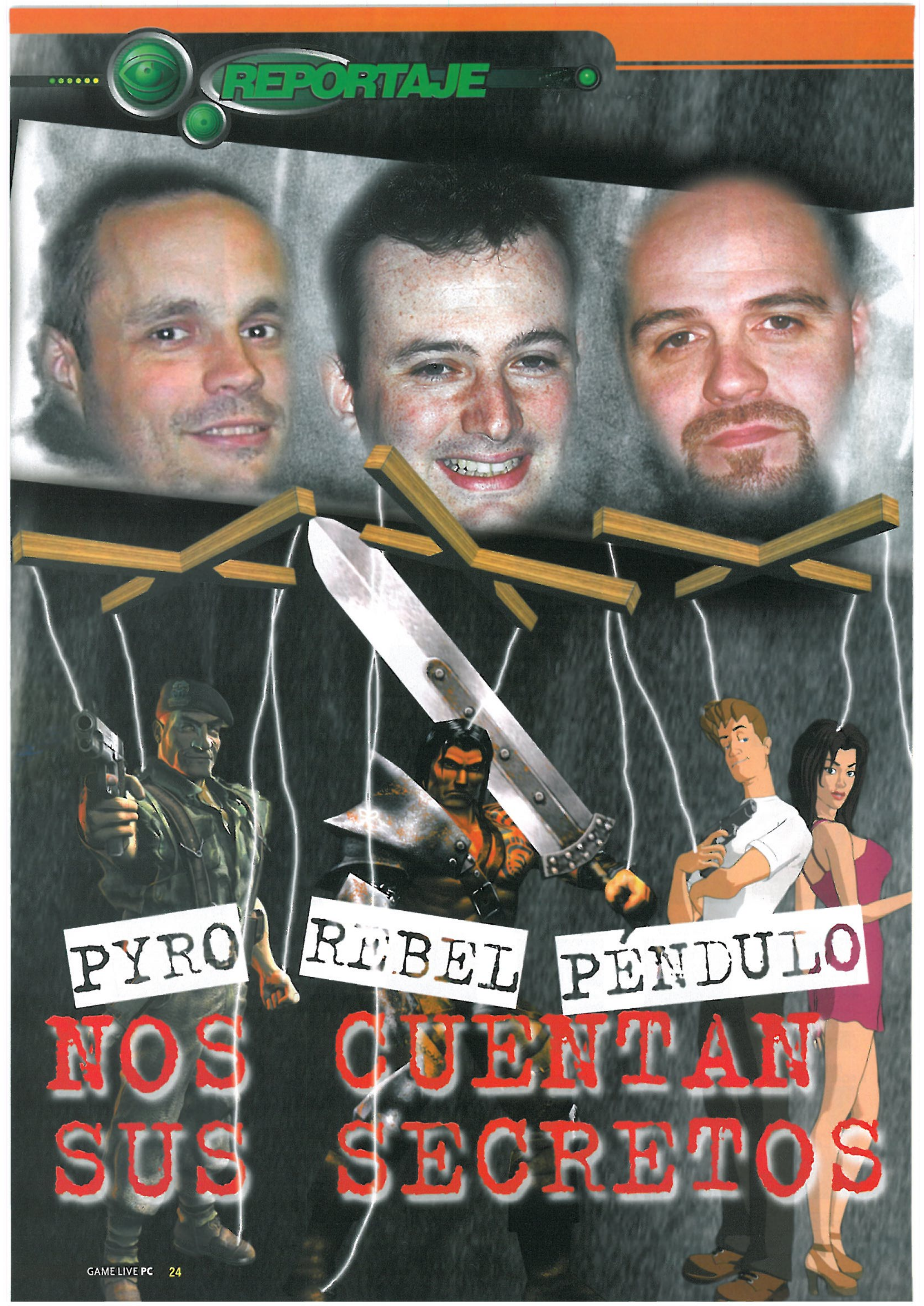
SUBMARINE TITANS 2.995 — TRADUCIDO Y DOBLADO



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios válidos del 1 al 30 de junio

EXIT


PYRO
REBEL
PÉNDULO
NOS CUENTAN SUS SECRETOS



ASÍ SE HACE UN JUEGO

Aunque te cueste creerlo, muchas de las cosas que realmente valen la pena en este mundo se hacen trabajando. Los juegos, por ejemplo. Puede que algunos desarrolladores acumulen Ferraris y vivan en mansiones californianas con piscina, pero la mayoría son esforzados profesionales del diseño virtual que viven a pie de ordenador y sacan sus ideas a flote a base de constancia y de perder horas de sueño.

Por J. Font

Por suerte o por desgracia, a casi todo el mundo le llega el momento de hacerse adulto y buscar un trabajo. Muchos intentan hacerlo sin renunciar a sus convicciones más íntimas, y tal vez por eso hay quien opta por dedicarse a algo divertido y relacionado con el teclado y el ratón.

Pongamos que eres el mejor jugador de *Counter Strike* de tu barrio y parte del extranjero. Seguro que puedes sacarle algún partido a tantos años acumulando conocimientos tan amplios como, en opinión de tus padres, inútiles. ¿Qué tal entrar a formar parte de un equipo de desarrollo de videojuegos? Parece un trabajo entretenido, creativo y bien remunerado. Pero, ¿qué se supone que debes hacer? ¿Poner en marcha tu PC y quedarte sentado frente al monitor esperando que George Lucas o John Carmack vengan a buscarte? ¿Crear tu propia compañía? Pues no, lo que necesitas es un poco de información y de método.

Aunque mejor será que nos dejes empezar por el principio. Hemos hablado con integrantes de tres de los mejores equipos de desarrollo que trabajan en nuestro país y les hemos pedido que nos expliquen cómo se introdujeron en el mundo de la creación de juegos y en qué consisten exactamente sus respectivos trabajos. Se trata de Pyro Studios, Rebel Act y Péndulo Studios. Los tres tienen su sede en Madrid y cada uno supone, a su manera, la demostración de que en nuestro país hay estudios muy profesionales y competitivos a nivel internacional. Como verás, casi todas las personas con las que hemos hablado coinciden en que desarrollar un videojuego no es ningún camino de rosas.

Los primeros pasos

Lo primero que hace falta para desarrollar un juego es tener una

RAMÓN HERNÁEZ Y RUNAWAY



"ME HUBIERA GUSTADO HACER CINE"

Todo empezó como un sueño infantil compartido con sus amigos Felipe Gómez y Rafael Latiegui. Ahora Ramón Hernáez coordina Péndulo Studios, una compañía con dos títulos a cuestas (*Igor: Objetivo Uikokahonia* y *Hollywood Monsters*) y uno en camino, *Runaway*.

GL: ¿Cuál es el objetivo que persigues en la creación de un juego?
RH: En el caso de las aventuras buscamos calidad visual y adicción. El cine es una buena fuente de recursos. Me hubiera gustado hacer cine, pero lo que hago es lo que más se le parece.

GL: ¿Se han cumplido los objetivos que os habíais propuesto con *Runaway*?
RH: Estamos satisfechos con la calidad del producto aunque no con lo que hemos tardado en editarlo. Cuanto más tiempo pasa, más se devalúa el producto y mayores son los costos.

GL: ¿Qué se va a quedar en el tintero?
RH: Nos hubiese gustado trabajar mejor las animaciones faciales. Creo que son buenas, pero se podrían haber mejorado.

GL: ¿Hay algo tuyo, relacionado con tu experiencia personal, que pueda notarse en el juego?
RH: Supongo que lo mucho que me gusta el cine. Y no sólo a mí, a todos nosotros.

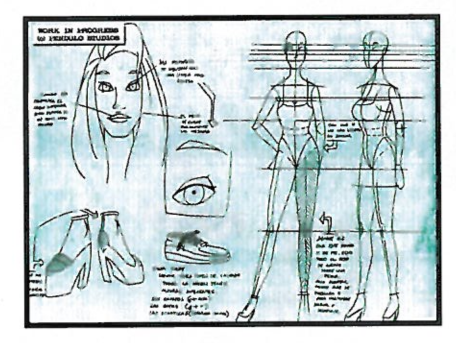
GL: ¿Es fácil encontrar buenos profesionales para desarrollar los proyectos?
RH: Relativamente. Hay personas muy válidas que quieren dedicarse a esto, pero en posibilidades de formación seguimos a años luz del extranjero. Supongo que los que se plantean alguna vez dedicarse a esto en España tienen en cuenta que aquí hay pocas compañías y las ofertas de trabajo no abundan.

idea. Si es innovadora y visionaria, mejor que mejor. Luego hay que empezar a preguntarse cómo conseguirás que esa idea resulte, además de revolucionaria, asequible y divertida. Según Gonzalo Suárez, fundador de Pyro Studios y jefe de proyecto de *Commandos 2*, "es difícil decir cuál es el secreto del éxito, pero sí tengo claro que las ideas que no funcionan son las que no se pueden jugar, las que no llevan un juego dentro".

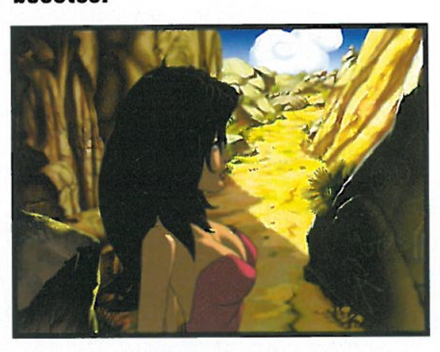
Tal vez hace unos años estaba mucho más claro qué era jugable (divertido, en definitiva) y qué no. Pero son tantos y tan sofisticados los juegos que se han editado en los últimos años que el jugador ya no se conforma con cualquier cosa. Si alguien pretende tenernos horas y horas enganchados a un PC, debe ser capaz de sorprendernos y estimularnos.

Cuando Rebel Act empezó a trabajar en *Blade*, el objetivo era, según el diseñador José Luis Vaello, "hacer algo inspirado en películas de espada y brujería como *Conan el bárbaro* y en literatura mítica como *El Señor de los Anillos*". De esta manera pensaban crear un juego de acción "absorbente desde la primera pantalla, con un alto grado de profundidad no sólo técnica, sino también narrativa".

Según explica Rafael Latiegui, uno de los fundadores de Péndulo Studios, en *Runaway* querían "hacer algo distinto al título anterior, *Hollywood Monsters*, un juego más lineal, menos disperso y más adulto". Su fuente de inspiración fueron "las *road movies*, en concreto las que tienen una ambientación más original, como *Perdita Durango* o *Priscilla reina del desierto*". Gonzalo Suárez, en cambio, no tenía un referente muy concreto cuando se puso a trabajar en el primer *Commandos*. "Vi que apenas se desarrollaban juegos de acción tácticos y me propuse hacer uno. La Segunda Guerra Mundial me parecía un marco adecuado, y a partir de ahí empecé a buscar referentes en el cine bélico, en concreto el de comandos, para que la historia resultase más cercana y el jugador se involucrase un poco más".



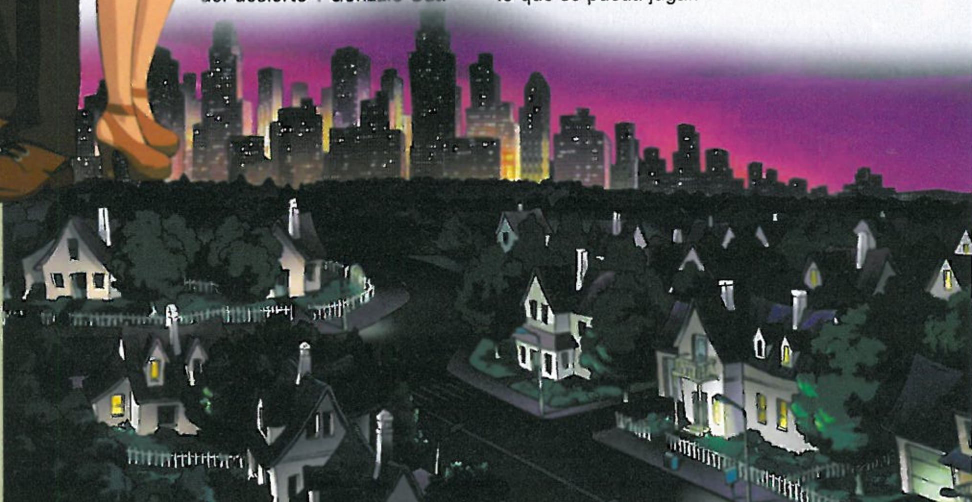
Un buen personaje debe tener personalidad desde los primeros bocetos.



La ambientación es uno de los puntos más cuidados en *Runaway*.

Cómo conseguir un contrato

Los tres profesionales consultados coinciden en que es muy difícil que un editor te haga caso si sólo le presentas un concepto, por atractivo que sea. La frase mágica es "tráeme algo jugable y hablamos". Los únicos que pueden trabajar con algo parecido a un cheque en blanco entre manos son aquellos estudios que ya tienen un título de éxito en el mercado. Si no, hay que tirar de ahorros y ponerse al trabajo, aunque sea en tu casa y en tu tiempo libre, hasta que crees algo con lo que se pueda jugar.





Los muchachos de Pyro siguen concentrados en sus monitores. El juego está en su última fase.

El caso de Péndulo Studios es elocuente: no se pusieron a buscar editor hasta que su primer juego, *Igor: Objetivo Uikokahonia*, estuvo finalizado. Aseguran que el coste de producción fue prácticamente nulo, aunque nadie les quita las horas de trabajo con la incertidumbre de si aquello iba o no a publicarse.

En lo que respecta a *Blade*, Rebel Act presentó varias demos jugables a distintas compañías. El juego fue pasando por varias manos a medida que avanzaba su desarrollo, pero al final fue Codemasters quien compró sus derechos de distribución a nivel mundial y Friendware quien se hizo cargo de la edición en España. El jefe de proyecto, Xavier Carrillo, nos comenta que "cambiamos dos veces de editor y seguimos adelante a pesar de que teníamos serias dudas sobre quién iba a apostar por el juego finalmente".

Ninguno dice haberse hecho rico, pero reconocen que su trabajo les ha dado grandes satisfacciones

Un juego como *Commandos 2* da pérdidas mensuales de unos 20 millones. Se trata de una superproducción, así que queda descartado trabajar de forma artesanal hasta que un editor decida comprarlo. "Tenemos la suerte de estar trabajando para una compañía grande como es Eidos, aunque eso te obliga a aceptar sus calendarios y permitir que supervisen tu trabajo", explica Suárez.

La hora del diseño

En cuanto el concepto general está perfilado, llega el momento de hacer los primeros bocetos e iniciar el diseño de los personajes. En esta parte, los dibujantes y grafistas del equipo deben empezar a definir cuál va a ser la estética del juego. La tendencia que impera hoy por hoy en los juegos para PC es humanizar al máximo los personajes para que el jugador pueda identificarse con ellos. Así, tenemos los duros rasgos del boina verde de *Commandos 2*, que delatan un



GONZALO SUÁREZ Y COMMANDOS 2

"CUANDO LAS CRISIS ASALTAN LAS CONSOLAS, LA GENTE SE REFUGIA EN LOS PC"

Sus subordinados opinan de él que es un tipo con las ideas claras y con una ejemplar capacidad de trabajo. Estas dos cualidades hacen de él todo un visionario del software nacional, el hombre que surgió de la nada y consiguió un inmenso éxito con *Commandos*. Ahora aspira a repetirlo.

GL: ¿Existe en nuestro país el caldo de cultivo necesario para que aparezcan nuevas propuestas?
GS: Quiero creer que sí, pero hay síntomas contradictorios. Para que haya iniciativas debe haber propuestas sensatas. Los métodos deben ser sensatos y con esto nos beneficiamos todos. Falta algo de organización y, sobre todo, profesionales bien formados.

GL: ¿De dónde saca Pyro a los miembros de su equipo?
GS: Cogemos a alguien con conocimientos o talento y dedicamos cuatro meses a formarlo. Si sobrevive, es que vale. Pueden salir de las party, de las universidades...

GL: ¿Crees que el desarrollo para PC tiene futuro?
GS: Sí, creo que es un sector sano. A las consolas aún les falta quemar muchas etapas, el suyo sigue siendo un mercado lleno de contradicciones internas. Cuando las crisis asaltan las consolas, la gente se refugia en los PC.

GL: ¿Qué te planteas hacer cuando acabes *Commandos 2*?
GS: Una cosa totalmente nueva. Tengo la idea y más o menos un esbozo. Aún es pronto para hablar de él. El proyecto de desarrollo de *Praetorians* se lo dejo a Pyro. De hecho, ya hay gente de *Commandos 2* que está trabajando en él.

XAVIER CARRILLO Y BLADE

"LOS FOROS SON FUENTES INCESANTES DE IDEAS"

Seguía de lejos el desarrollo de *Blade* hasta que le pidieron que se incorporase al proyecto para poner orden y concierto. Con su llegada se rediseñó el juego para mejorarlo y, sobre todo, tenerlo listo a tiempo.

GL: ¿Qué es lo más importante para coordinar un proyecto de envergadura?
XC: Clarificar conceptos. Hacer que todo siga su curso sin que el diseño básico tenga que redefinirse una y otra vez.

GL: ¿Tenéis en cuenta las sugerencias de los futuros jugadores?
XC: Claro, los foros son fuentes incesantes de ideas. El problema es que no siempre son viables. Hay cosas que te gustaría añadir a un juego pero que acaban descartándose por un razonamiento práctico: tarde o temprano hay que decir basta y sacar el juego al mercado.

GL: ¿Qué se ha quedado esta vez en el tintero?
XC: Los personajes no pueden nadar. Hubiésemos tardado 15 días en implementarlo, así que lo descartamos. El templo de Ianna y otras áreas secretas estaban sumergidas. El equipo casi se amotina cuando les dijimos que las suprimíamos.

GL: ¿Cómo ves el futuro del sector?
XC: El mercado está creciendo. Hay mucha demanda y los editores están locos por financiar videojuegos. Sobre todo buenos. Si consigues un buen diseñador, un infografista, un programador y alguien de sonido, puedes empezar. Todo lo que necesitas para desarrollar un juego es una conexión a Internet, DHL y un aeropuerto cerca.

GL: ¿Cómo será *Blade 2*?
XC: Meteremos en él un montón de cosas que se quedaron fuera del primer *Blade*. Creo que todos tenemos ya bastante claro cómo va a ser.

tormentoso pasado, o la expresión ingenua de Bryan, el protagonista de *Runaway*. Los bocetos de los personajes de *Blade* se basan en películas y cómics de fantasía heroica, pero también en ilustraciones de libros medievales.

En cuanto se ha completado el diseño sobre el papel de un puñado de personajes, llega el momento de darles vidas y situarlos en un entorno. Para ello hace falta crear uno de esos auténticos tótems de los juegos modernos: un motor gráfico. Claro que también existe la opción de conseguir los derechos de uno que ya exista, con lo que te ahorras el trabajo de partir de cero pero te arriesgas a que la tecnología en cuestión no se adapte a tus necesidades.

Los miembros de los tres equipos con que hemos hablado coinciden en este punto: prefieren desarrollar su propio motor. Según nos explican, esta opción es algo más económica y también garantiza unos resultados más en consonancia con las ideas previas.

Commandos 2 ha exigido un intenso trabajo de documentación.



Todo lo que ahora ves moverse fue al principio el boceto de alguno de estos dibujantes.

Cambios y pasos en falso

Aunque tengas una experiencia amplia y creas saber con precisión qué debes hacer y cómo, ningún proyecto está a salvo de arrepentimientos, dudas y cambios de última hora. Xavier Carrillo nos explica que el proyecto *Blade* iba sobre ruedas hasta que "empezaron a aparecer problemas cuando ya llevábamos unos dos años de trabajo". Tuvieron la impresión de que algo no acababa de funcionar y, según nos comenta, "decidimos cambiar las animaciones de los personajes y su interacción con el entorno. Introducir el nuevo sistema supuso seis meses de trabajo, ya que tenía que ser compatible con lo que ya había hecho. Ese cambio hubiera durado quince días si hubiéramos partido de cero".

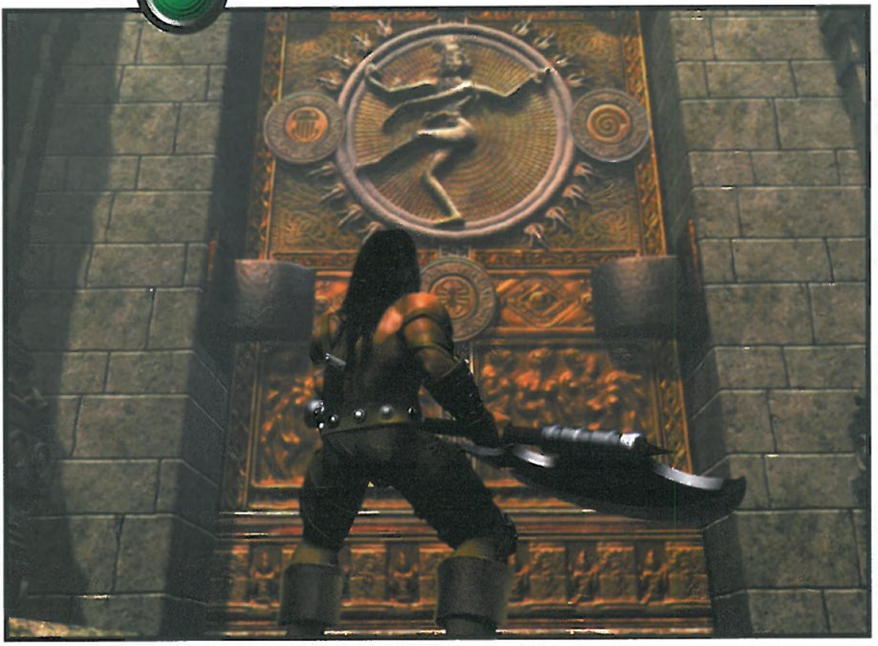
Las party y las universidades son los principales caladeros en que los estudios pescan a sus profesionales

Algo parecido le pasó a la gente de Péndulo Studios. Tras un largo año trabajando en *Runaway*, se decidió cambiar el modelado de los personajes de 2D a 3D. Por suerte, el tipo de juego en que trabajaban les permitió introducir este cambio sin crear incompatibilidades con el motor, aunque sí que hubo que rehacer las animaciones para dar movimiento a los polígonos. Por muy profesional que sea un equipo de desarrollo, siempre se corre el riesgo de que (por culpa de las prisas y de presiones externas) algunas soluciones adoptadas sobre la marcha estropeen el resultado final. Gon-




PROHIBIDO
LANZAR
BASURA
VIRGIN INTERACTIVE THE WHITE LABEL THE WHITE LABEL
La serie económica White Label ha vuelto. Hemos estado fuera durante una temporada y mira lo que ha pasado. Basura por todas partes, ensuciando el parque.
La serie White Label comenzará lanzando el indiscutible líder de ventas y genial Baldurs Gate, acompañado de éxitos como Fallout 1&2, Mortal Kombat y más.
Falta uno, sí, no creas que nos olvidamos, el gran aclamado por la crítica, Messiah, y todos ellos a un PVP no superior a 1.990 ptas. Regularmente sacaremos títulos de la misma calidad.
¿Qué más puedes pedir?
Haremos que no todo lo que te rodea sea basura.
PC CD-ROM
white label
MORTAL KOMBAT 4
MIDWAY ARCADE HITS 1-4
MORTAL KOMBAT TRILOGY
FALLOUT & FALLOUT 2
MESSIAH
BALDUR'S GATE
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE
www.virgin.es





El diseño de escenarios es un arte basado en la imaginación y el sentido del equilibrio.



Un entramado de mallas da forma al escenario. Después viene la parte difícil: cubrirlo.

zalo Suárez lo tiene claro: "Tengo prohibido a mi equipo que solucionen problemas. Acabas teniendo el roto y el cosido. Es mejor rehacer lo que no funciona del todo, aunque no siempre es posible".

El papel del coordinador

Son muchos los profesionales que intervienen en el proceso de desarrollo. Por eso, la figura del coordinador resulta imprescindible. Él es quien debe tener una visión global de lo que debe hacerse y asignar tareas concretas a los diferentes grupos de trabajo. Según Xavier Carrillo, "tu principal tarea es conseguir que todo esté previsto, que al que trabaja en las texturas no le falte un modelo y que el mapeador, el programador o el músico (que tienen formaciones distintas y hasta hablan diferentes lenguajes) se entiendan y se coordinen".

Un proyecto sólo se acabará en la fecha prevista si no se producen colapsos que hacen que toda la cadena se acabe parando. En Péndulo Studios tienen muy claro que a veces hay que contar con colaboradores externos para que descarguen al equipo de tareas concretas. Ellos contaban inicialmente con un equipo de ilustradores externos, pero el paso de las 2D a las 3D les obligó a cortar esta colaboración y ampliar su plantilla fichando a ilustradores y grafistas. La experiencia ha enseñado a Gonzalo Suárez que la mejor fórmula es "empezar con un grupo de diez personas entre grafistas, programadores y diseñadores. Luego está el equipo de producción, que debe intervenir en momentos puntuales y siempre en función de las necesidades que surjan. De hecho, en la parte final del proyecto es cuando más gente necesitas".

Por supuesto, el coordinador debe encargarse de que todo el equipo conserve la motivación necesaria para rendir al máximo. Tres años dedicándose al mismo proyecto dan para muchas fases de relativa

Y EL SÉPTIMO DÍA DESCANSARON

La creación de un juego requiere el esfuerzo de profesionales de múltiples campos. El proceso varía un poco en función del tipo de juego y de la organización de cada estudio (cada maestrillo tiene su librillo), pero muchos de los elementos se mantienen. Aquí tienes un esquema del desarrollo de *Runaway*, un juego que incluye elementos 2D y 3D, para que te hagas una idea.

PREPRODUCCIÓN:

- Definir el género.
- Definir el *look*, marcado por el estilo gráfico y la línea argumental.
- Desarrollo de un completo documento de diseño.
- Preparación del motor gráfico e intérprete que utilizará el juego.

PRODUCCIÓN:

A) PERSONAJES:

- Creación del boceto siguiendo las indicaciones del documento de diseño y basándose en el estilo gráfico previamente definido.
- Se realiza una "rueda" del personaje (frente, espalda y perfiles) así como un "book" para la animación facial con distintas poses (enfadado, riendo, comiendo, gritando...).
- Modelado en 3D del personaje.

B) ESCENARIOS:

- Creación de un boceto del escenario.
- El boceto se pasa a limpio.
- Los elementos que irán en 3D se dibujan aparte para preparar su modelado en 3D.
- Coloreado del escenario.
- Modelado de los elementos que van en 3D.

C) ANIMACIONES:

- Se prepara un *storyboard* completo de la acción.
- Los animadores de 3D, con el personaje (o personajes) ya modelado(s), el escenario preparado y basándose en el *storyboard*, hacen las animaciones correspondientes a la escena. También se realizan las animaciones ambientales de objetos que van en 3D aparte de las de los personajes.
- Renderizado de la escena.
- Captura de dichas animaciones.

D) PROGRAMACIÓN:

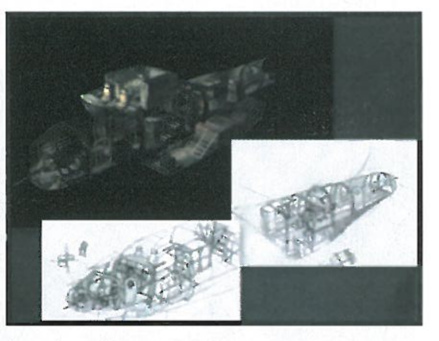
- Los programadores implementan las animaciones capturadas en los escenarios y añaden la lógica de puzzles basándose en el motor previamente desarrollado y siguiendo las directrices del documento de diseño.

FASE FINAL

- Se añaden la música, los efectos de sonido y las voces de los personajes.
- Testeo del juego.



Para trabajar en un proyecto como *Commandos 2* hace falta una cierta experiencia y algo de eso que llaman "bagaje".



Los interiores de *Commandos 2* serán en 3D. Cada interior ha supuesto unos 15 días de trabajo.



En Péndulo ya casi han acabado *Runaway*, así que llegan los primeros momentos de relativo relax.

desmoralización, sobre todo cuando el calendario aprieta y se hace imprescindible realizar un sobreesfuerzo.

Hay algunas tareas que por sistema se realizan fuera del estudio. Es el caso del doblaje, del que se suelen encargar actores salidos de un casting. Según Felipe Gómez, jefe de programación de Péndulo Studios, "al fin y al cabo es una interpretación, así que lo ideal es contar con un verdadero actor, aunque a veces acabas contratando a gente con menos experiencia pero con una voz que se adapta a lo que quieres. En nuestro caso, la voz de alguno de los personajes te sonará de los anuncios televisivos".

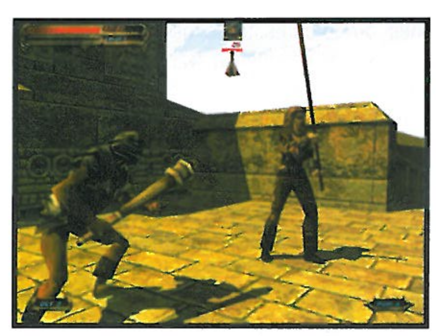
Cazatalentos y formación

La falta de profesionales cualificados es uno de los mayores problemas a los que deben enfrentarse los equipos de desarrollo. En nuestro país no existe el tejido adecuado para que la gente se forme. Además, muchos buenos profesionales deciden probar suerte en el extranjero, en compañías en que las condiciones de trabajo y los sueldos suelen ser superiores. Así que los

Los procesos de desarrollo pueden alargarse hasta tres o cuatro años

estudios españoles se ven obligados a buscar autodidactas con talento y completar su formación sobre la marcha.

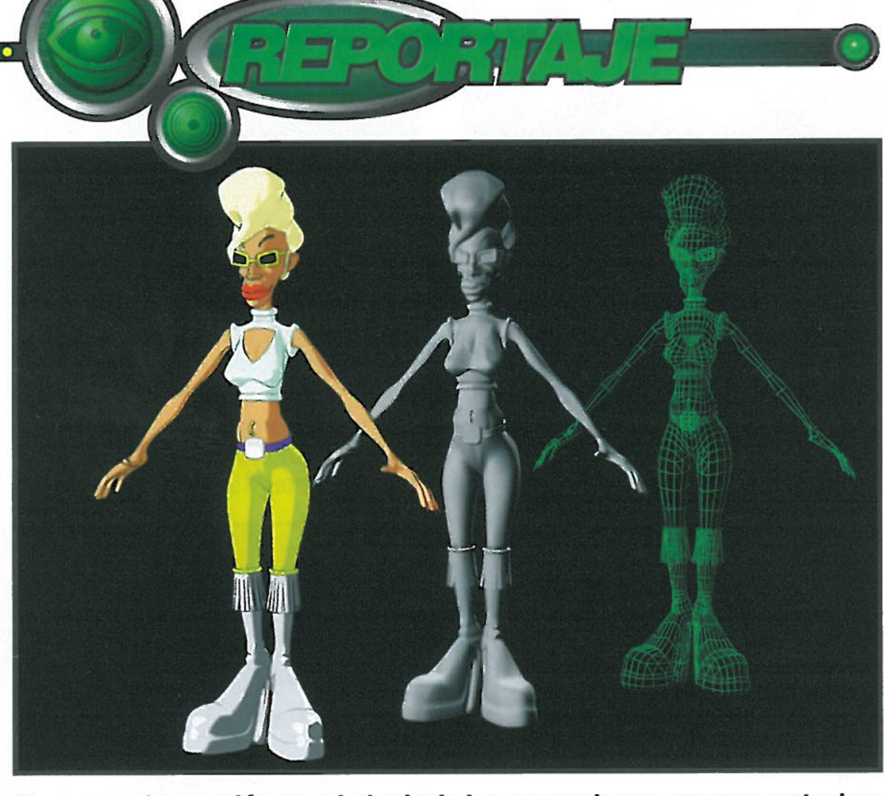
Rebel Act acaba de llegar a un acuerdo con una escuela de diseño (C.E.S) para que les envíe becarios. Algunos de ellos han acabado integrándose en el equipo. Ahora van a hacer curso de programación de 2D y 3D centrado en los videojuegos. Xavier Carrillo nos explica que "también hemos colaborado en promover un curso de postgrado en Deusto". De momento, las party informáticas, los foros de Internet y los currículum recibidos son el caladero en que Rebel sigue pescando a sus profesionales.



Detrás de *Blade* hay muchas horas de desarrollo y una auténtica historia profesional de sangre, sudor y lágrimas.



La iluminación es un elemento cada vez más importante en la ambientación de los juegos.



El proceso de creación y renderizado de los personajes es como un parto: hay que sufrir para dar vida.



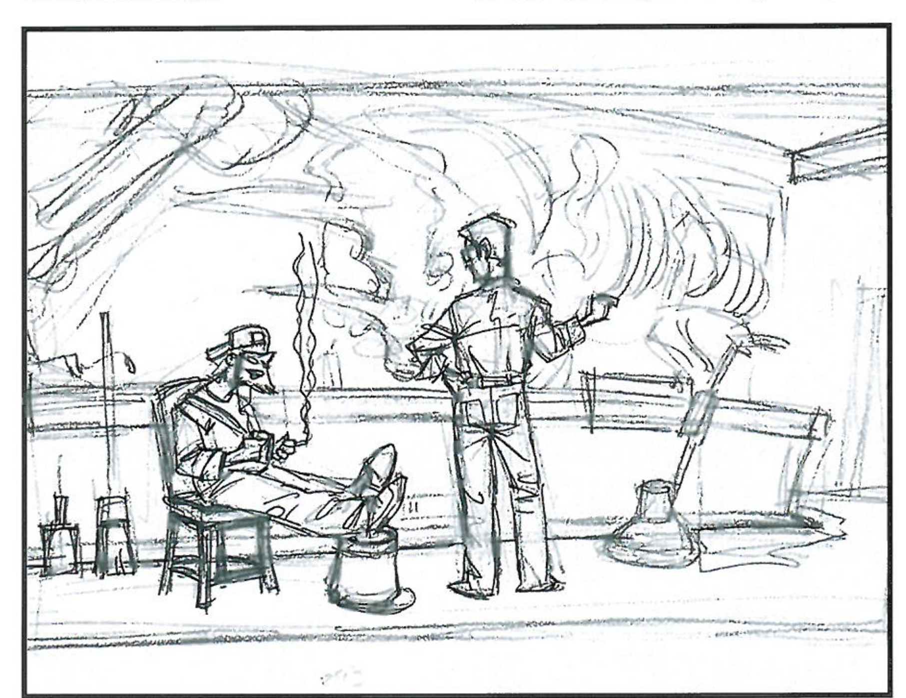
Este tipo es José Luis Vaello, el cerebro de *Blade*.

Péndulo suele confiar en autodidactas. Según Felipe Gómez, "la mayoría han aprendido por su cuenta y sienten verdadera pasión por lo que hacen. Les pedimos que tengan una base clásica de dibujo o animación y que dominen los programas que deberán utilizar." Rafael Latiegui añade que también es importante "tener una predisposición personal hacia el trabajo en equipo".

En Pyro suelen buscar a gente joven con cierta base a la que ayudan a acabar de formarse. "Con cuatro meses de trabajo duro ves si la gente sirve y tiene potencial", comenta Gonzalo Suárez. No siempre se cumplen las expectativas, pero "a veces incluso hay quien te sorprende y da de sí mucho más de lo que esperabas". En su opinión, "son mucho más importantes los trabajos realizados previamente, aunque sea en casa, que la formación académica". Suárez destaca también el papel jugado por estudios modestos, como Enigma, en que algunos de los mejores profesionales del sector han dado los primeros pasos.



Una buena base de dibujo artístico es fundamental en el grafismo informático.



Del boceto a la realidad hay todo un trecho. A veces, el resultado final tiene poco que ver.

Ni ricos ni muy famosos

¿Qué garantías ofrece conseguir un trabajo en un estudio de desarrollo? Pues, en esencia, que trabajarás muchas horas y tendrás un sueldo decente. Todos esperan que en un futuro próximo haya muchas más compañías y los proyectos abunden. Entonces y sólo entonces, dedicarse al desarrollo en España será el chollo con que muchos sueñan. Gonzalo Suárez dice que espera el día en que haya una sana y estimulante competencia entre estudios españoles. "Eso querrá decir que habrá un pastel grande y muchas compañías luchando por quedarse con tu porción, cosa que, por desgracia, hoy no ocurre".

Aunque ninguno de ellos dice haberse hecho rico con esto de los juegos, lo que sí reconocen es que su trabajo les ha dado grandes satisfacciones. Se pasan malos ratos, pero el resultado compensa. Para Xavier Carrillo, el mejor momento es "cuando acabas el juego y sales a celebrarlo". Si crees que todo esto colma tus aspiraciones, ¿por qué no intentas hacerte un hueco en este mundo de adictos al trabajo e idealistas locos a los que los juegos apasionan? Seguro que tus padres te desheredan y tu pareja empieza a buscar alternativas, pero puede que sea ése el precio que hay que pagar por la gloria.

¿QUIÉN SOY? ¿QUÉ HAGO?

Su trabajo consiste en que nosotros nos divirtamos. Algunos peinan canas y otros están la mar de ilusionados con su primer proyecto. Todos ellos han hecho un inmenso esfuerzo que muy pronto tú vas a poder disfrutar.

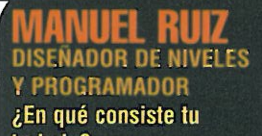
BLADE

LUIS MIGUEL QUIJADA

COORDINADOR DE 2D/3D

¿En qué consiste tu trabajo?
Diseño e integro en el juego los personajes jugables y algunos de los enemigos.

¿Cómo llegaste hasta aquí?
Por casualidad. Empecé a programar con mi Amiga 500, como hobby. Luego conocí a Manuel, uno de los mapeadores y programadores y, cuando hizo falta personal, me llamaron.



MANUEL RUIZ

DISEÑADOR DE NIVELES Y PROGRAMADOR

¿En qué consiste tu trabajo?
En diseñar niveles y ocuparme de programar *scripts*, efectos especiales y cosas por el estilo.

¿Cómo llegaste hasta aquí?
Formo parte del grupo de amigos del que surgió el proyecto inicial de *Blade*. Antes de eso, me había dedicado al diseño por ordenador y al mundo de las 3D, aunque siempre más bien por hobby.



ANA BELÉN ABRIL

BETA-TESTER

¿En qué consiste tu trabajo?
En encontrar errores (bugs) y reproducirlos para posteriormente informar al equipo de desarrollo. El siguiente paso es observar si en la nueva beta el error ha sido corregido.

¿Cómo llegaste hasta aquí?
Enric Álvarez, diseñador de niveles de *Blade*, me comentó que Rebel Act Studios necesitaba *beta-testers* y decidí presentarme.

COMMANDOS 2

ISMAEL RAYA

JEFE DE SOPORTE Y TECNOLOGÍA

¿En qué consiste tu trabajo?
Empecé con lo que se llama desarrollo de bajo nivel. Eso quiere decir física y tecnología gráfica.

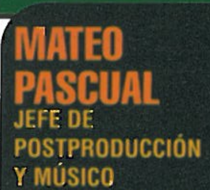
¿Cómo llegaste hasta aquí?
Tenía un conocido trabajando en Pyro que me sirvió de contacto. En la Euskal Party me vieron programar y se interesaron por mí.

JAVIER SOLER

JEFE DE GRAFISTAS

¿En qué consiste tu trabajo?
En supervisar los gráficos del juego y hacerlos compatibles con la programación. Soy el enlace entre la parte gráfica y la estrictamente informática.

¿Cómo llegaste hasta aquí?
Conecté con Pyro por Internet como respuesta a un anuncio de trabajo que llegó a la academia donde estudiaba arte y programas 3D.



MATEO PASCUAL

JEFE DE POSTPRODUCCIÓN Y MÚSICO

¿En qué consiste tu trabajo?
Me he encargado de la banda sonora y la edición de los efectos. También monto los vídeos, me encargo del mapeado, ordeno los elementos del escenario y colaboro en los guiones.

¿Cómo llegaste hasta aquí?
Gonzalo me conoció en la Euskal Party y me hizo una oferta para que me uniese al equipo.



RUNAWAY

FELIPE GÓMEZ

JEFE DE PROGRAMACIÓN

¿En qué consiste tu trabajo?
En adaptar el motor que utilizamos en *Hollywood Monsters* para usarlo en *Runaway*. Prácticamente he hecho la programación de todo.

¿Cómo llegaste hasta aquí?
Otros dos amigos y yo, que estudiábamos juntos, soñamos siempre con hacer un videojuego juntos. Hicimos el primero de forma artesanal, funcionó y ahora nos dedicamos a esto.

RAFAEL LATIEGUI

DIRECTOR ARTÍSTICO

¿En qué consiste tu trabajo?
Soy el que supervisa todo el trabajo gráfico. También he realizado algunos vídeos y animaciones, pero mi función básica es coordinar el esfuerzo de otros.

¿Cómo llegaste hasta aquí?
Estudié tres años de informática que no me sirven para nada. Pero tengo una formación autodidacta y estoy embarcado en un proyecto profesional con mis amigos, Ramón y Felipe.

FERNANDO GUILLÉN

JEFE DEL DEPARTAMENTO DE TESTEO DE DINAMIC

¿En qué consiste tu trabajo?
Hazte a la idea que es como el Departamento de Control y Calidad de cualquier empresa, solo que la nuestra está orientada al Software lúdico.

¿Es difícil trabajar separado del equipo de desarrollo?
Sí, hace que todo el proceso de intercambio de información sea más lento y menos fluido, pero contamos con buenas herramientas para superarlo.

ROL CONTRA EL CALOR

¿Enfermo de fantasía? ¿Ávido de tu dosis de buen jarabe de dragón? Pues olvida la playa, borra del disco duro de tu memoria la dirección del camping, no teclees la dirección de una página web con descuentos en vuelos intercontinentales. Acerca el ventilador a tu PC, hazte con una buena remesa de rol nuevo del trinque... y disfruta de un verano entre bárbaros, amazonas y demás personajes fantásticos.

Por S. Sánchez, C. Robles y J.J. Cid



¿Qué es lo que se lleva este año en la pasarela virtual de los juegos de rol? Pues, a juzgar por los títulos en camino, parece que un poco de todo, desde rol con sabor a papel y lápiz, apto para elfos infiltrados y demás puristas, a rol de combate y consumo. Mientras esperamos ansiosos la llegada de *Neverwinter Nights*, previsto para finales de año, vamos a poder disfrutar de un verano plagado de buenos títulos. Lo nuevo de Blizzard no es una simple expansión de *Diablo II*, sino la expansión con mayúsculas. *Throne of Bhaal* es el más digno representante de la otra cara del rol, la más dinámica y asequible. Digan lo que digan, la suya es una propuesta ganadora, condenada a crear adicciones incurables cada vez que desfila por un PC. En la misma línea está *Throne of Darkness*. No en vano sus creadores participaron en el desarrollo de las entregas anteriores de *Diablo*. En este caso, el marco de fondo es el Japón feudal y su mitología.

En cuanto a la ampliación del superlativo *Baldur's Gate 2*, decir que vuelve a demostrar con elocuencia las virtudes de una buena historia y que el rol más puro sigue de moda, algo que también confirman los últimos capítulos de *Heroes Chronicles*. Para algo así como una síntesis entre las diferentes ramas del árbol rolero, pide número en la cola de los que esperan *Dungeon Siege*, lo último de Chris Taylor. Y si quieres echarte unas risas a costa de las convenciones del género, perdona a Ion Storm el susto de muerte que te dieron con *Daikatana* y vístete este verano de color *Anachronox*.



Desarrollador: Gas Powered Games · Editor: Microsoft · Disponible: Septiembre

Puntos fuertes: Un juego de rol para todos los públicos, pero lo bastante completo como para gustar a los puristas del rol.

Dungeon Siege

La acción y el rol llevan ya unos años llevándose estupendamente, pero Chris Taylor, de Gas Powered Games, opina que pueden llevarse incluso mejor. Ése es el objetivo de *Dungeon Siege*, un proyecto que, con un poco de suerte, llegará a las estanterías a finales de verano.

El diseñador norteamericano Chris Taylor ya tiene compañía propia. Atrás quedan sus años dedicados a desarrollar juegos de béisbol para Electronic Arts y su participación en el proyecto que dio a los estudios Cavedog prestigio internacional: *Total Annihilation*. Su debut al frente de Gas Powered Games pretende hacer el mismo ruido, sólo que esta vez en el género del rol, al que nunca antes se había dedicado. "*Dungeon Siege*", explica Taylor, "es mi oportunidad de hacer algo diferente. No me considero un diseñador adscrito a un género concreto. Quiero hacer un poco de todo".

Para trabajar en *Dungeon Siege*, Chris Taylor se ha rodeado de un equipo con bastante experiencia. Algunos de ellos proceden de Cavedog y otros, como Brett Johnson, han participado en proyectos como *Half-Life*. Al tratarse de un juego de rol, Chris Taylor se ha preocupado de tener en el equipo gente con experiencia en el género, como Darren Lamb, que ha trabajado, entre otros, en *Hellfire*, la expansión de *Diablo*.

El editor de niveles pondrá en manos del jugador todas las herramientas de edición utilizadas por el equipo de desarrollo

Sombras del Averno

Chris Taylor destaca el trabajo realizado por Blizzard con *Diablo*, "el juego en el que nos hemos inspirado para diseñar el sistema de combate", pero matiza que *Dungeon Siege* será un juego con personalidad propia bastante alejado de los títulos que componen la saga diabólica. "Una diferencia crucial es que podrás controlar hasta diez personajes diferentes en la partida para un jugador", añade.

La historia de *Dungeon Siege* ya está bastante perfilada. Por lo que se sabe de ella, se basará en algunas de las más sólidas convenciones del género. Tu personaje (un





Al principio sólo deberás elegir el sexo y el aspecto del personaje. Luego ya decidirás en qué características haces incapié.

Las flechas seguirán la trayectoria correcta y se clavarán en el ángulo adecuado.

chico o una chica, según decidas) padecerá el brutal ataque de un grupo de bandoleros mientras trabaja en su granja. La sed de venganza hará que se lance a recorrer medio mundo persiguiendo a los malhechores y no tardará en descubrir que tras ese grupo de vándalos se encuentra una oscura entidad que anda buscando una serie de reliquias mágicas con las que dominar el mundo.

Durante el juego podrás controlar hasta diez personajes.

Taylor destaca que el suyo es un juego de rol "sencillo y accesible, sin la innecesaria complejidad que hace que muchos de los JDR no sean del todo populares". Así, al empezar el juego no deberás construir un personaje, como en los juegos más fieles al rol de tablero. Bastará con que elijas su sexo y su aspecto físico.

El desarrollo del personaje es completamente abierto. Que se acerque a una clase determinada dependerá de cómo distribuyas los puntos de habilidad y el equipamiento con que lo vayas dotando. Por ejemplo, si lo que te interesa es tener a un futuro mago, invertirás todos los puntos en aprender hechizos. Si quieres un guerrero, irás haciendo que se especialice en el manejo de armas cuerpo a cuerpo. También podrás crear arqueros y personajes que reúnan características de más de una categoría.

Sin prisas, sin pausas

Una de las características más impresionantes de *Dungeon Siege* es que está siendo diseñado como un inmenso mundo continuo, sin pantallas de carga. Eso supone que podrás entrar y salir de las mazmorras sin ningún tipo de pausa y también que los monstruos podrán seguirte allá donde vayas. Vamos, algo parecido a lo que pasaría en la vida real (si hubiese héroes y monstruos, claro está).

El motor del juego, llamado Siege Engine, te permitirá desplazarte en cualquier dirección, incluso subir y bajar por escaleras de caracol en tiempo real. *Dungeon Siege* será un juego completamente en 3D y las vistas podrán modificarse con total libertad. Según Chris Taylor, "esta tecnología de mundo continuo sólo utiliza un pequeño porcentaje de la CPU, que se encarga de ir cargando constantemente el mundo y los personajes del juego".

La interfaz está siendo desarrollada con la idea de que resulte lo más sencilla posible. Para mover los personajes, basta con seleccionarlos y marcar con el ratón su punto de destino. En los ataques, deberás seleccionar al enemigo al que quieres golpear.

Quizás lo más original sea la forma en que se recogerán los objetos del suelo, ya que podrás hacerlo de uno en uno o seleccionar



Un puente no es el mejor lugar para permitir que te acorralen.

LAS TRIBULACIONES DE MR. TAYLOR

Tras 20 años de experiencia en la industria virtual, Chris Taylor tiene muy claro que vales lo que vale tu último juego en el mercado. Por eso, ha roto amarras con Cavedog y ha fundado su propia compañía, Gas Powered Games. Para llevar adelante un proyecto ambicioso y cien por cien personal: *Dungeon Siege*.

GAME LIVE: ¿Desde cuándo estás vinculado al mundo de los juegos?
CHRIS TAYLOR: Empecé a jugar a los diez años, a programar con 14 y a trabajar en el sector a los 21. Voy a cumplir 35, así que puede decirse que llevo 20 años dedicándome a esto.

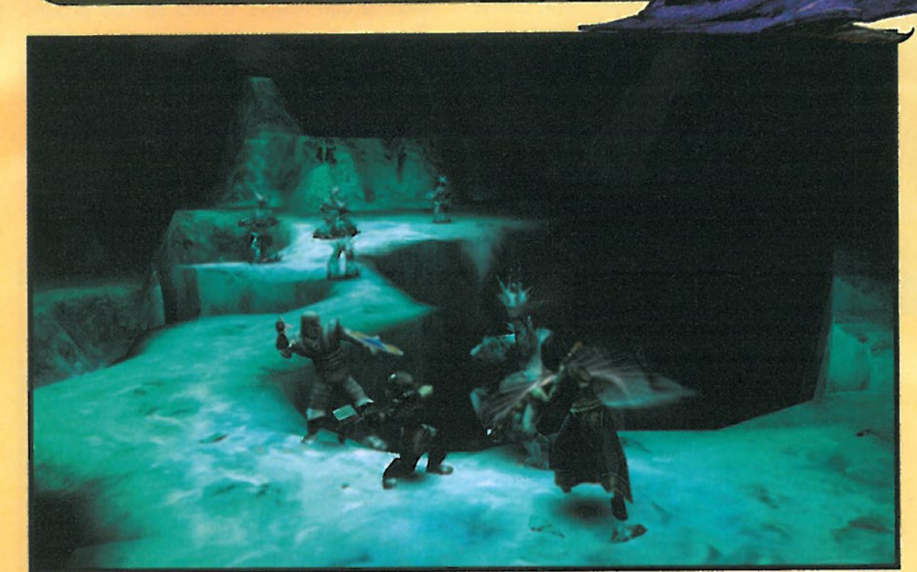
GL: ¿Cuáles son sus géneros favoritos?
C. T.: Me gustan todos, pero siempre he seguido con especial interés los de estrategia en tiempo real y los de rol.

GL: ¿En qué proyectos has participado hasta la fecha?
C. T.: Mi primer trabajo serio fue la serie de juegos *Hardball*, luego vino un juego de boxeo y, para no romper con la tradición de juegos deportivos, trabajé en el primero de los *Triple Play Baseball*, para Electronic Arts. Mis últimos proyectos han sido *Total Annihilation* y, ahora, *Dungeon Siege*.

GL: ¿Qué te llevó a fundar tu propia compañía?
C. T.: Quería desarrollar mis ideas con total libertad, haciéndome responsable de todo, desde los guiones a los calendarios de entrega, pasando por la gente que trabaja en el juego. El inconveniente es que debo hacerme cargo también de los trámites administrativos.

GL: Ésta es tu primera incursión en el mundo del rol. ¿Qué juegos te han servido de inspiración o referencia?
C. T.: Muchos, en especial *Diablo* por lo que tiene de juego de acción, *Ultima* por lo que tiene de aventura y clásicos como *Wizardry*, que sí que tenían los elementos de rol puro de los que muchos JDR actuales carecen.

GL: ¿Crees que los juegos multijugador masivos van a ser el estándar que domine el género en los próximos años?
C. T.: No necesariamente. Al menos, no a corto plazo. El rol se está convirtiendo en el buque insignia de las partidas multijugador masivas, pero eso no quita que mucha gente siga prefiriendo fórmulas de juego en que el jugador decide por sí mismo o forme parte de un grupo pequeño en el que sus acciones tengan más protagonismo y relevancia.



Será posible tirar a los enemigos por el precipicio, pero eso no asegura que acabes con ellos.



De nada te servirá el amoniaco contra las picaduras de esos bichos.



Primero, a por las arañas. Ya habrá tiempo de recoger el oro.

un grupo de objetos haciendo un recuadro con el ratón para recogerlos todos a la vez. Para pasar un objeto de un miembro del grupo a otro, bastará con que lo arrastres.

Bestias de carga

En cuanto al inventario, Taylor y su equipo están aplicando también su filosofía del cuanto más simple mejor. En juegos como *Diablo II*, el espacio disponible para guardar objetos es tan escaso que muchos jugadores optan por crear personajes nuevos que simplemente sirven para guardar objetos. Son los llamados *mulas*. Gas Powered Games va a convertir esta práctica en algo más que un recurso puntual, ya que dispondrás de personajes que acompañarán al héroe y hasta de verdaderas mulas, animales muy útiles para cargar todas esas chucherías de utilidad imprevisible y de las que preferirás no desprenderte.

La física del juego va a ser algo más sofisticada de lo que viene siendo habitual hasta ahora. Un ejemplo de ello serán las flechas. Cada disparo de flecha tendrá su trayectoria, que dependerá de la altura desde donde se lance, y se clavará en el ángulo correcto. Además, el viento, la nieve o la lluvia afectarán a cualquier arma arrojadiza y a los proyectiles.

Aunque el juego no estará listo hasta, al menos, el próximo mes de septiembre, lo cierto es que ya está bastante perfilado. Según Taylor, "lo que estamos haciendo ahora es asegurarnos de que todo funcione,



Hay momentos en los que ni la mejor formación resiste.

En *Dungeon Siege* las cavernas serán los escenarios principales.

equilibrar un poco el juego y acabar de definir los personajes, pero el resto ya está resuelto, y colma nuestras expectativas previas".

Desafío total

En la beta a la que tuvimos acceso se puede apreciar la influencia de *Total Annihilation*, en especial en los combates, en los que se adoptarán formaciones, como en los juegos de estrategia. Junto a las típicas formaciones con forma geométrica, habrá algunas predeterminadas en las que los guerreros se situarán en primera línea, cubriendo a los magos y arqueros. Se podrá también asignar a cada uno de los miembros del grupo un comportamiento predeterminado para los momentos en que entren en combate. Taylor destaca que, elementos estratégicos al margen, *Dungeon Siege* también incorpora otras características de *Total Annihilation*, "como la forma de mover los personajes con el cursor y las barras de energía".

La inteligencia artificial de los enemigos también incluirá algunos detalles realmente interesantes. Por ejemplo, cuando caiga en combate uno de los miembros de nuestro equipo, tus rivales se las arreglarán para robarle su arma y darse a la fuga. Si el arma es cuestión ha sido difícil de encontrar y es especialmente valiosa, deberás perseguir al ladrón o rastrear los escenarios para recuperarla.

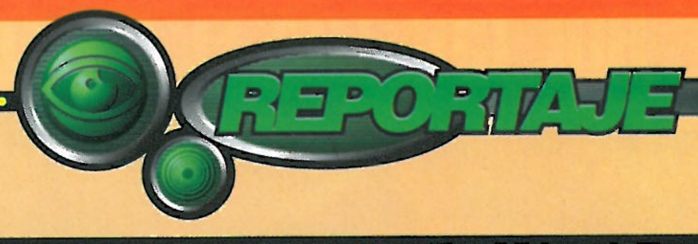
Dungeon Siege está siendo diseñado como un inmenso mundo continuo, sin pantallas de carga

La música que acompañará a *Dungeon Siege* promete ser de lo mejorcito, no en vano se ha elegido a Jeremy Soule para que se encargue de la banda sonora. Soule ha ganado algunos premios por su trabajo en *Total Annihilation* y *Icewind Dale*. Tras escuchar unos fragmentos de la música que acompañará al juego, todo hace pensar que la partitura de Soule puede ser un elemento fundamental que facilite la inmersión. Además, *Dungeon Siege* soportará todas las opciones de sonido 3D del mercado.

Las opciones multijugador también serán muy completas. En modo cooperativo, hasta diez jugadores pueden integrar la misma partida de personajes repartiéndose las funciones básicas. Pero eso no es todo, ya que también se podrá jugar varias opciones en la línea de los *arcade* de acción, como la captura de bandera o los *deathmatch* en pequeñas arenas generadas de forma aleatoria.

Enemigos no faltarán y efectos visuales, tampoco.

Taylor y su equipo han confirmado también que la herramienta de edición incluida en el juego, el Siege Editor, dotará al jugador de los mismos recursos técnicos que ellos han utilizado en la creación de escenarios y niveles. Mapas, hechizos, armas, objetos... Nada estará fuera del alcance del Siege Editor. Este editor servirá también para modificar la apariencia de los elementos originales del juego. Con esto se quieren alargar al máximo las horas de diversión, dando pie a todo tipo de modificaciones y mapas para las partidas multijugador.



Desarrollador: Click Entertainment · **Editor:** Vivendi Universal · **Disponible:** Julio

PUNTOS FUERTES: Un *Diablo* a la oriental rico en opciones y con un modo multijugador que soportará a 35 personas.

Rol y acción con criterio. No en vano *Throne of Darkness* llega de la mano de Click Entertainment, una compañía fundada por ex miembros de los equipos de desarrollo de *Diablo* y *Diablo II*.

THRONE OF DARKNESS



Si dotas a tus personajes de una actitud agresiva, lo harán casi todo ellos solitos.

Las comparaciones son odiosas, pero en algunos casos son inevitables. Si te has fijado en las imágenes, más de un elemento te habrá recordado a la saga *Diablo*. Aún así, no te dejes llevar por el primer golpe de vista. *Throne of Darkness* cuenta con ciertas mejoras técnicas respecto a *Diablo II*, pero sus principales atributos tienen más que ver con la originalidad y la jugabilidad que con la innovación tecnológica. En él tendrás a tu disposición un grupo de ocho samuráis, pero sólo podrás controlar a cinco simultáneamente. Tres se mantendrán en reserva y podrán sustituir a cualquiera de los que hay en pantalla cuando lo consideres oportuno.

Dirigir a cinco personajes sin acabar volviéndote loco con el teclado se las trae. De todas formas, Ben Haas, vicepresidente de Click Entertainment, promete que esto no supondrá un problema, ya que la interfaz en que están trabajando será sencilla y el jugador dispondrá de un buen puñado de opciones estratégicas: "*Throne of Darkness* cuenta con un editor de estrategias que sirven para situaciones específicas. Hay muchas configuraciones predeterminadas, pero el jugador puede modificarlas a su antojo". Si, por ejemplo, haces un frente de cuatro guerreros fuertes y expertos en el cuerpo a cuerpo, puedes colocar al arquero en la retaguardia para que proteja a sus compañeros con sus flechas. El único inconveniente de este tipo de formación será que tu retaguardia no quedará muy bien cubierta, ya que el arquero es el personaje más débil y deberá afrontar en solitario un posible ataque por la espalda.

El jugador asumirá el control de un grupo de ocho samuráis, cinco en pantalla y tres en reserva

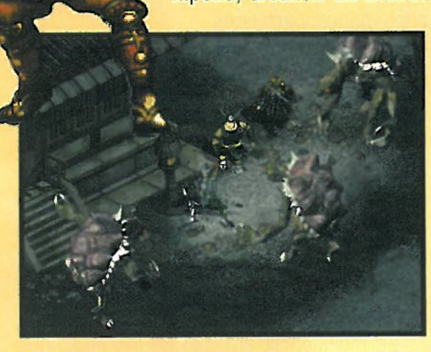


Mitología japonesa

"Es importante atender a las habilidades, características y estado de cada personaje según el tipo de enemigos de cada nivel, su número y su distribución en los escenarios", explica Haas. Naturalmente, cada uno de tus ocho hombres cuenta con armas y habilidades propias, pero también con una barra de salud. Por eso, además de la elección de personajes según la situación, la formación que escojas y las armas que portes en cada momento, deberás prestar atención a la actitud y al estado físico de tus hombres.

"A lo largo del juego encontrarás potenciadores de salud, de magia e incluso pociones capaces de resucitar a tus soldados", dice Ben Haas. Por fortuna, todas estas opciones se manejarán con rapidez y facilidad gracias a una interfaz muy intuitiva.

Throne of Darkness está ambientado en el Japón medieval del periodo Tokugawa, en pleno siglo XVII. De ahí que la estética de los entornos sea tan realista, con sus enormes pagodas, sus jardines o sus muros de contención. También las armas, vestimentas y armaduras responden a aquella época. Sin embargo, para animar un poco la cosa, Click Entertainment ha aderezado el entorno con elementos de la mitología nipona, creando un mundo



Evita siempre que los malos rodeen a uno de tus personajes o... tendrás que resucitarle.

Este incendio es un buen ejemplo de lo que es capaz de hacer el motor gráfico de *Throne of Darkness*.

lleno de monstruos fabulosos, guerreros ninja y poderosos magos.

Imagínate el resultado de tanta fantasía en la pantalla: decenas de personajes diferentes lanzando toda suerte de magias, flechas y pociones explosivas.

Tecnología actual

¿Cómo puede funcionar todo eso sin que el ordenador se cuelgue? Pues con una versión mejorada del motor de *Diablo* que, como comenta Haas, "funciona mejor y más rápido". Fantástico. Y eso no es todo, ya que Haas añade un dato importante: "*Throne of Darkness* trabaja a una resolución de 800 x 600, en lugar de los 640 x 480 de *Diablo*". El resultado es un juego mucho más definido, natural y creíble. "Los personajes tampoco tienen bordes dentados, ya que están dotados de *anti-aliasing*, y así quedan perfectamente integrados en los fondos".



Pues sí, este portal recuerda mucho a los de *Diablo II*...

Pero tanto avance técnico tenía que comportar alguna desventaja. Preguntamos a Haas si, como en *Diablo II*, los escenarios de *ToD* son aleatorios en cada partida. Y la respuesta es que no, ya que, según explica, "todos los niveles son muy grandes y pensamos que nadie será capaz de memorizar dónde está cada cosa o por dónde aparecen los enemigos, por lo que nos pareció innecesario hacerlos aleatorios". Una lástima, aunque cierto es que van a ser tantas las salas, elementos y enemigos que lo más probable es que cada partida parezca diferente a la anterior.



Deberás adaptar tu formación de combate a los diferentes tipos de ataque.

El punto crucial puede ser, en opinión de Haas, la opción multijugador: "*ToD* permitirá combatir a un máximo de 35 jugadores, formando siete bandos de cinco samuráis cada uno". ¡35 jugadores enfrentándose vía Internet en un juego de rol y acción! Parece que vamos a tener que probarlo.

En casa del guerrero, cuchillo de...

Una de las características de *ToD* es la posibilidad de modificar y mejorar tus armas, cascos, armaduras y demás. Con un poco de dinero y con piezas de las armas que no utilices, podrás fabricar brazaletes más resistentes, cascos más duros o armas más potentes. En fin, casi cualquier cosa que creas que puede ser útil a tus muchachos.





Desarrollador: Ion Storm · Editor: Proein · Disponible: Junio

PUNTOS FUERTES: Un sistema de combate que recuerda mucho al de *Final Fantasy*.

ANACHRONOX

¿Qué hace Ion Storm para acabar de digerir el patinazo de *Daikatana*? Pues invertir tres años en un juego de rol futurista que lleva la originalidad, el humor y el diseño por bandera.

Anachronox, palabra que los jugadores americanos consideran impronunciable, es el nombre de una ciudad de fantasía que esconde un secreto: es la fuente de la antigua y muy poderosa tecnología MysTech. Un viejo cascarrabias se ha propuesto desentrañar este misterio y contrata los servicios de Sylvester "Sly" Boots, un detective vocacional más pobre que Barragán.

Éste es el curioso hilo argumental de *Anachronox*, un juego de rol en avanzado proceso de desarrollo que utiliza el motor de *Quake 2*. Lo más característico del juego será su sistema de combate, que viene a ser una versión algo refinada del de *Final Fantasy*. Por si no has tenido la oportunidad de jugar a la película interactiva de Square Soft, este sistema consiste en combates por turnos en los que los personajes del jugador se alinean en un extremo de la pantalla y los rivales en otro. Como los movimientos a realizar (muchos de ellos especiales) se predeterminan en la pausas que separan un turno de otro, este sistema da al juego un cierto componente táctico que será aún más acentuado en *Anachronox*. Desplegando el menú de opciones para cada personaje se podrá elegir entre una gran variedad de golpes, armas o habilidades especiales. Además, en *Anachronox* será también posible desplazarse por la zona de los combates.

¿Será broma?

El juego de Ion Storm lleva tres años en proceso de desarrollo y ha hecho fluir océanos de tinta. Junto a *Team Fortress 2*, *Duke Nukem Forever* y *Max Payne*, puede considerarse el más esperado en estos primeros meses del nuevo milenio. Tom Hall, ex miembro de id Software, dirige un equipo de 15 profesionales con un objetivo común: crear el juego de rol más divertido hasta la fecha. Su idea de la diversión incluye algo de extravagancia en el diseño de personajes, situaciones y escenarios y, sobre todo, mucho sentido del humor, ya sea fino o de brocha gorda. Ya falta muy poco para que podamos comprobar si la creatividad y las bromas de Ion Storm conectan con un número significativo de jugadores.



Rho es un especialista en sistemas informáticos de armas tomar.

Todo grupo que se precie debe incluir a una guapa. En este caso, Stiletto.



Resulta que en el futuro los ordenadores volverán a ser así de grandes.

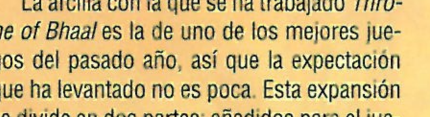

Hombre Oso: te transforma en una descomunal bestia salvaje.
Roca Líquida: lanza una bola de azufre ardiente que aplasta a tu adversario.
Hombre Lobo: adquiere la forma del peligroso cazador de los bosques.
Drüida: un chamán solitario de las tierras agrestes del norte, dueño y señor del bosque. Con un gran poder sobre todos los elementos, y su habilidad para transformarse en criaturas salvajes, el druida es la personificación de la Furia de la Naturaleza.
DIABLO II
EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION
MUY PRONTO
© 2001 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados. Lord of Destruction es una marca comercial y Blizzard Entertainment y Diablo son marcas comerciaLes o marcas registradas de Blizzard Entertainment en los EE.UU. y otros países. Todos los demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe +18
VU INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30

BALDUR´S GATE 2
Throne of Bhaal

Desarrollador: Black Isle/BioWare · **Editor:** Virgin Interactive · **Disponible:** Junio

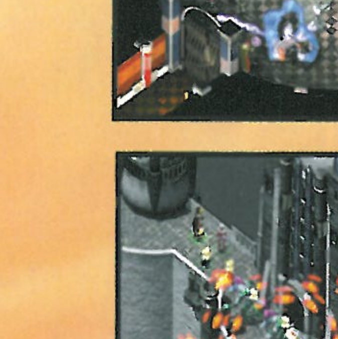
PUNTOS FUERTES: Episodios adicionales, IA mejorada y, lo que es más importante, mantiene intacta la esencia de la saga.

Parece que al sur de la tierra de Amn todavía existe un nuevo territorio, en la encrucijada entre los reinos de Tethyr y Calimshan. Es tan vasto y atractivo que en BioWare quieren darnos la oportunidad de explorarlo. Y eso es lo que nos permitirá hacer *Throne of Bhaal*.



La arcilla con la que se ha trabajado *Throne of Bhaal* es la de uno de los mejores juegos del pasado año, así que la expectación que ha levantado no es poca. Esta expansión se divide en dos partes: añadidos para el juego original y añadidos independientes. Los primeros son muy útiles en el caso probable de que aún estés jugando a *Shadows Of Amn*, ya que añade algunos ítems nuevos e incluye (entre otros territorios) una enorme mazmorra llamada Watcher's Keep. ¿Recuerdas el nivel llamado Infraoscuridad? Bien, pues es casi lo mismo pero con asteroides y una dificultad demencial.

El añadido independiente es la parte más novedosa de *Throne Of Bhaal*. La acción se desarrolla en Tethyr, un territorio al sur de Amn que los hijos de Bhaal han convertido en escenario de su eterno conflicto. Tú eres uno de los vástagos del Maligno, y tu objetivo será derrotar a tus perversos hermanos. Según Kevin Martens, jefe de diseño de esta ampliación, "*Throne of Bhaal* resuelve los interrogantes planteados por el final abierto de *BG2*, ya que el jugador podrá descubrir por fin cuál es su papel en el cumplimiento de las profecías de Alaundo mientras explora un mundo nuevo".



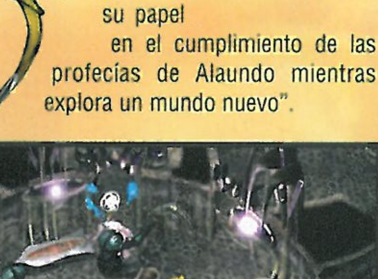
Habrá ocho millones de puntos disponibles y se podrá alcanzar el nivel 40

Más experiencia

Martens destaca también que el desarrollo del juego te permitirá adquirir habilidades de una gran originalidad. "Hay conjuros tan destructivos como la Tormenta de Venganza, que elimina automáticamente a todos los rivales de menos de nivel 8 y causa al resto daños de entre 1 y 18 puntos. Su efecto dura tres turnos y consiste en relámpagos, terremotos y lluvia ácida". El límite de experiencia ha sido elevado hasta los ocho millones, con lo que, si le dedicas las suficientes horas, podrás llevar a tus personajes hasta el nivel 40.

Si no quieres jugar a *Shadows Of Amn* otra vez o has perdido a todos tus antiguos personajes, *Throne Of Bhaal* te permitirá crear uno nuevo. De todas formas, si utilizas a los protagonistas de *Baldur's Gate* 2, éstos mantendrán todas sus características y equipo.

Martens añade que el más destacado de los nuevos enemigos será el Burning Man Golem (Gólem de Fuego), "una criatura creada por magos locos y que deja a su paso un rastro de fuego y destrucción". Su aspecto es el de un enorme humanoide con la piel llena de trozos de carbón ardiente. Pero, más que los nuevos enemigos, la novedad de *Throne of Darkness* es que propone un tipo de combates más inteligentes, tácticos y realistas. Tus peores rivales no van a ser monstruos de respetables dimensiones, sino seres humanos que se mueven como tú, tienen inventarios a la altura del tuyo y hasta adoptan tácticas de inequívoco aspecto humano.



Podrás darte un nuevo paseo por el laboratorio de rigor.

¿Qué tal estará?

"El desarrollo de este proyecto ha sido como una prolongación natural de *Baldur´s Gate 2*", explica Martens, "ya que desde el principio teníamos claro que todo lo que se nos fuese ocurriendo y no pudiese meterse en el juego iría a parar a la ampliación. Y así ha sido". Esto se nota especialmente en la gran atención dedica-





Los gólems seguirán siendo criaturas feas, aparatosas y duras de pelar.

Los *beholders* volverán a hacer de las suyas. Suerte que contamos con las efectivas bolas de fuego.

Los combates serán mas difíciles y estratégicos que en *Baldur's Gate 2*.

En BioWare se han tomado la molestia de incluir un montón de nuevos hechizos.

da a crear unas nuevas animaciones ambientales, nuevas secuencias cinematográficas y una estupenda música orquestal.

A pesar de su atractivo aspecto, *Throne Of Bhaal* no supondrá un salto técnico cualitativo. Es muy poco el tiempo que separa al original de su ampliación y, además, ésta también utiliza el motor Infinity, aunque con algunos retoques que optimizan sus prestaciones. Sobre todo se notarán las mejoras en las batallas multitudinarias, que ahora se desarrollarán a un ritmo más fluido, sin ralentizaciones. También se está mejorando de manera notable el comportamiento de los personajes controlados por el ordenador. Ahora actuarán con mucha mayor astucia y ya no se quedarán atascados en los obstáculos del escenario.

Tal vez el principal reto de *Throne Of Bhaal* es que está planteado como la culminación de una gloriosa saga iniciada hace tres años con el primer *Baldur's Gate*. Veremos si la sorpresa final de que nos hablaba Kevin Martens es un digno colofón y si el motor Infinity será capaz de manejar de forma apropiada batallas masivas con personajes de nivel 40. Y lo más importante, ¿será capaz *Throne Of Bhaal* de resistir el empuje tridimensional de futuras joyas como *Dungeon Siege* o *Neverwinter Nights*?

NUEVOS ESCENARIOS, NUEVA MAGIA

No hemos podido evitar preguntar a Kevin Martens, el cordial y comunicativo jefe de diseño del proyecto, algunas dudas que no nos dejaban dormir.

GAME LIVE: ¿Cuáles son las novedades más destacadas de *Throne of Bhaal*?

KEVIN MARTENS: Hay 50 nuevos conjuros y habilidades de nivel superior, unos 100 objetos nuevos, 80 áreas nuevas, 40 criaturas... En total, entre 30 y 60 horas de juego. Pero tal vez la novedad más original es la inclusión de la Wild Magic (Magia Salvaje), un conjunto de artes mágicas muy poderosas y de resultados impredecibles.

GL: ¿Habrá algún tipo de restricción para importar personajes del original?

K. M.: No. Si tu personaje principal tiene menos de 2,5 millones de puntos de experiencia, ascenderá automáticamente a ese nivel y dispondrá de un nuevo inventario.

GL: ¿Hasta qué punto va a aumentar esta ampliación el nivel de dificultad del juego?

K. M.: No mucho, ya que estamos intentando que el juego esté muy equilibrado. Además, el nivel más fácil está pensado para jugadores a los que interesa seguir más el desarrollo de la historia que los combates.



Desarrollador: Blizzard Entertainment · **Editor:** Vivendi Universal · **Disponible:** Julio

PUNTOS FUERTES: Jugabilidad corregida y aumentada y nuevos personajes, objetos y misiones.

DIABLO II
Lord of Destruction

La expansión oficial de *Diablo II* está en estos momentos en fase de testeo. Alrededor de 2.500 jugadores de todo el mundo están asegurándose de que *Lord of Destruction* funcione como la seda y satisfaga las más íntimas expectativas de los fans de la saga

Luego llegará el momento de procesar la información recibida y hacer los últimos ajustes y sólo después el juego saldrá a la venta. Nos queda alrededor de un mes de espera, aunque podemos dormir tranquilos con la certeza de que el juego valdrá la pena. Es más, tal vez los servidores de Battle.net tengan que ampliar su capacidad ante el aluvión de nuevos jugadores que puede atraer.



Este arco causará daños de 45 y 264 puntos. Ve preparando un centenar de Piedras de Jordán.



Al principio se resaltó mucho que va a incluir dos nuevos tipos de personaje, el druida y la asesina, pero no va a ser ésta la única novedad destacada. Blizzard ya ha demostrado anteriormente que el nivel de autoexigencia que se imponen a la hora de ampliar sus juegos estrella es muy alto, pero esta vez están incluso dispuestos a superar lo ya hecho con las expansiones de *Warcraft* o *Starcraft*. *Lord of Destruction* incorporará un nuevo capítulo, el quinto, el que narrará la venganza de un Baal algo enfadado por haber perdido a sus hermanos. La oportunidad es única, Blizzard va a mandarnos de cacería con un objetivo claro: exterminar al que se supone último diablo sobre la superficie de la Tierra.



Nuevos paladines

Los gráficos alcanzarán una resolución de 800 x 600 y se podrán modificar las dimensiones del mapa de fondo o fijarlo en una esquina. Otros cambios afectan decisivamente a la jugabilidad. Por ejemplo, contratar mercenarios dejará de ser una pérdida de tiempo y dinero. Ahora ya no se derretirán como azucarillos a la primera de cambio, ya que podremos equiparlos bien y protegerlos con armaduras e incluso sanarlos a cambio de una cantidad de oro cuando caigan en combate.

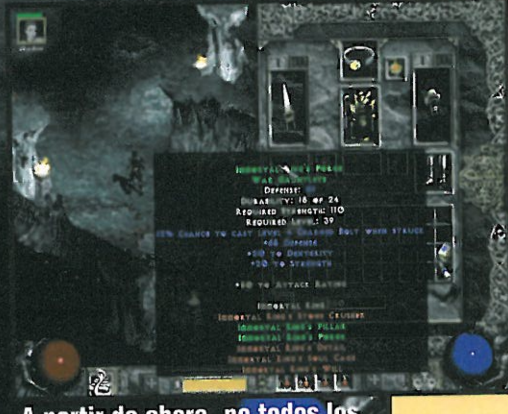
También dispondrás de muchos más atajos de teclado. Además de las que van de F1 a F8, otras ocho teclas tendrán funciones asignadas. Los cambios afectan incluso a las características de alguno de los personajes clásicos. El paladín ha sido rediseñado, ya que los desarrolladores comprobaron que cada vez menos jugadores lo elegían porque sólo era útil en las partidas multijugador por equipos. En *Lord of Destruction* sus hechizos de ataque van a ser mucho más poderosos, con lo que tendrá las mismas posibilidades de avanzar que el resto de personajes.

Magia mineral

En lo que a objetos se refiere, hay tantas novedades que los estándares de comercio establecidos en la segunda entrega de esta saga de rol

Algunos objetos vendrán con hechizos cargados.

El alijo aumentará considerablemente, aunque seguro que se te hace pequeño.



A partir de ahora, no todos los objetos verdes serán inútiles. Estos guantes, por ejemplo, están muy bien.

y acción van a cambiar radicalmente. Entre los nuevos, encontraremos objetos etéreos, que son muy útiles pero no pueden repararse y tienen tendencia a desaparecer en pleno combate. Las corazas, escudos y demás tendrán ahora más huecos en los que engarzar gemas y otros objetos valiosos, como joyas y runas. Las joyas son como gemas, con la diferencia de que deberás utilizar pergaminos para averiguar cuáles son sus características mágicas. Y las runas deberán irse coleccionando para que, situadas en un orden determinado, añadan habilidades especiales equivalentes a las de nivel 30 de *Diablo II*. Por suerte, los objetos engarzados podrán sacarse, con lo que podrás ir renovando según te convenga tu inventario de objetos mágicos.

Por último, también se incluirán *sets* nuevos más poderosos que los del original, nuevos objetos únicos y los nuevos objetos de élite, superiores a los llamados excepcionales en *Diablo II*. Para guardar todo esto se ha aumentado el tamaño del alijo y añadido la posibilidad de llevar dos equipos completos a la vez que pueden cambiarse pulsando un solo botón. Incluso será posible reparar todos los objetos de una sola vez.

Blizzard va a mandarnos de cacería con un objetivo claro: exterminar al que se supone último diablo

Pero *Diablo II* basa gran parte de su éxito en la modalidad multijugador, y Blizzard está centrando gran parte de sus esfuerzos actuales en optimizar los servidores de Battle.net para que no se colapsen cuando la expansión salga al mercado. Además, se ha revisado la asignación de puntos de experiencia, con lo que la barra subirá mucho más deprisa. La globalización llega a *Diablo II*. Sin la complejidad de otros títulos de rol, *Lord of Destruction* garantiza mucha acción y una gran dosis de adictividad.



Desarrollador: 3DO · Editor: Virgin Interactive · Disponible: Julio

PUNTOS FUERTES: Entretenimiento fácil para un público poco exigente o muy fiel a la serie.

En 3DO han llegado a la conclusión de que ocho capítulos es más que suficiente. Y por eso preparan el final de la serie *Chronicles*.

Final Chapter
HEROES CHRONICLES

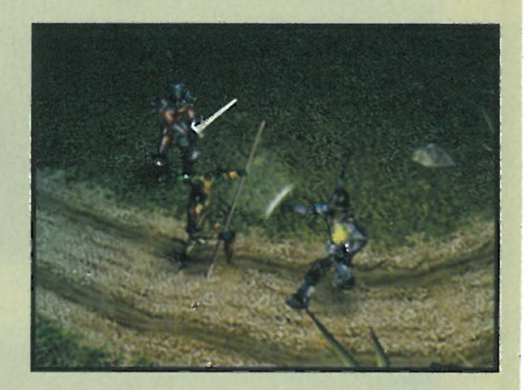
Dos nuevos episodios de la saga *Chronicles* pondrán punto y final a esta serie de mini-juegos basados en el entorno original de *Heroes III*. Quien haya seguido los seis episodios anteriores ya sabe de dónde salieron los Héroes de Erathia, sucesores del héroe por antonomasia, Tarnum.

Revolt of the Beastmaster y *The Sword of Frost* serán las entregas que cerrarán esta serie, y seguirán siendo idénticas en cuanto a planteamientos y desarrollo de acción a los anteriores *Chronicles*. Se trata de juegos que constan de una breve campaña lineal y que ofrecen diversión breve e inmediata por un precio económico. Pocas novedades nos esperan en los dos programas de que consta este capítulo final. Dos campañas totalmente nuevas con nuevos retos, nuevos objetos y nuevos personajes, pero con iguales planteamientos a los vistos en anteriores *Heroes of Might and Magic*. Puede que sea la ultima vez que veamos a nuestros héroes en dos dimensiones, ya que 3DO prepara el salto a las inevitables 3D con *Heroes IV*.

En cuanto a la historia, sigue los últimos pasos del legendario Tarnum, es decir, está garantizado el clima de aventura con trasfondo mítico. El éxito cosechado por los anteriores cuatro juegos fue proporcional a las horas de diversión que ofrecían y mucho nos tememos que estos dos nuevos episodios seguirán el mismo camino. Solamente los incondicionales de esta exprimida serie de juegos esperarán con cierta ansiedad el lanzamiento de *Final Chapter*. Al menos les servirá para completar su colección de juegos basados en los Héroes de Erathia, que a estas alturas ya debe ocupar más de una estantería.



Lo de siempre, perspectiva cenital y un escenario lleno de coquetas miniaturas.



EL DESEADO: NEVERWINTER NIGHTS

Aunque no estará listo al menos hasta final de año, no podíamos pasarlo por alto en este reportaje dedicado al rol. Trent Oster, jefe del equipo de desarrollo, lo define como "el proyecto más ambicioso en que nos hemos embarcado". Y eso son palabras mayores viniendo de una de las mentes pensantes de BioWare. Las expectativas se centran en su completo mundo multijugador, que te permitirá guardar tu personaje en cualquiera de los servidores del juego, con lo cual en la práctica vendrá a ser un mundo persistente al estilo de *EverQuest*, y en sus poderosas herramientas de edición de niveles. Gracias a ellas podrás asumir el papel de Dungeon Master de un completo mundo virtual en la que puede ser la más sofisticada e imaginativa adaptación a compatibles del rol de lápiz y papel. La información sobre este juego nos va llegando en pequeñas cápsulas filtradas desde los estudios centrales de BioWare en Alberta (Canadá).





... con el primer manager-simulador de ciclismo de la historia

Por primera vez podrás tener el control total de un equipo profesional, desde el entrenamiento de los ciclistas hasta la compra de material para el equipo, los fichajes, la búsqueda de jóvenes promesas, la negociación de los viajes a las diferentes carreras y, lo más importante, la dirección estratégica de los corredores en tiempo real y los comentarios de Perico Delgado.

MICROMANIA
"Las sensaciones transmitidas por el juego resultan muy parecidas a las de cualquier etapa reina que hemos podido ver por televisión."

GAMELIVE
"Los aficionados al ciclismo ya tienen su manager de compra casi obligada [...] ésto es ciclismo de lujo. Documentado. Cerebral. Muy estratégico."

COMPUTER GAMING WORLD
"El detalle gráfico está siendo cuidado hasta el más mínimo detalle. Disfrutaremos de un potente engine 3D de última generación."

Con los comentarios de PERICO DELGADO

■ BASE DE DATOS de los principales equipos y corredores profesionales, incluyendo palmarés, trayectoria, características técnicas ■ MANAGER con total control sobre los fichajes, finanzas, competiciones y entrenamientos de tu equipo ■ SIMULADOR ESTRATÉGICO 3D en tiempo real con un entorno gráfico altamente detallado que hará que el jugador se sienta realmente sobre el sillín ■ SISTEMA EXPERTO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL: reacción con el entorno y la situación de carrera, ataques, escapadas, puertos, etc. ■ CARAS REALES de las estrellas del pelotón internacional ■ Eurotour Cycling ha sido desarrollado con el asesoramiento de la AIGCP (Asociación Internacional de Grupos Ciclistas Profesionales)

EURO Tour cycling

Por sólo
3.995 PTAS. 24€

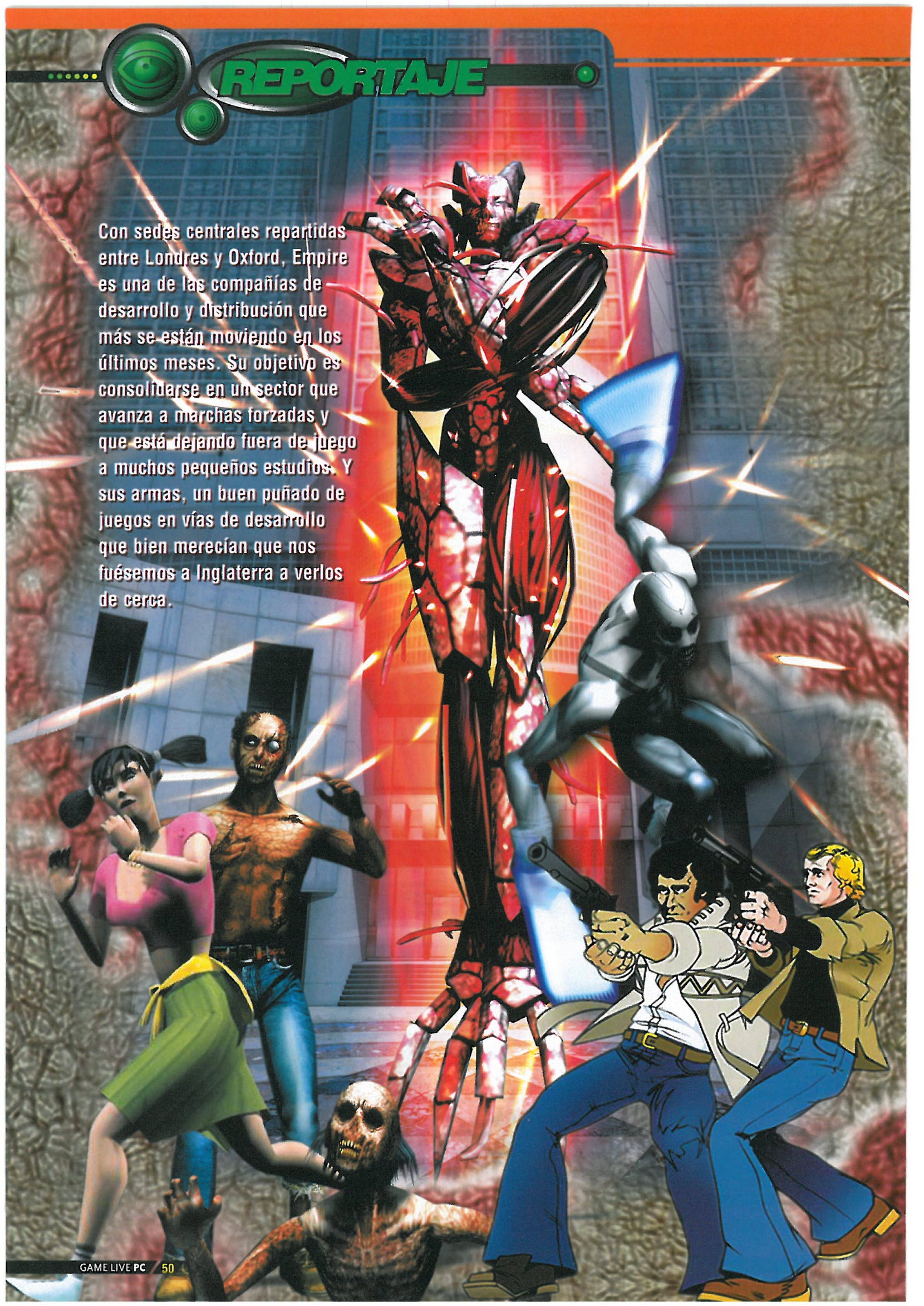


hasta donde llegue tu imaginación

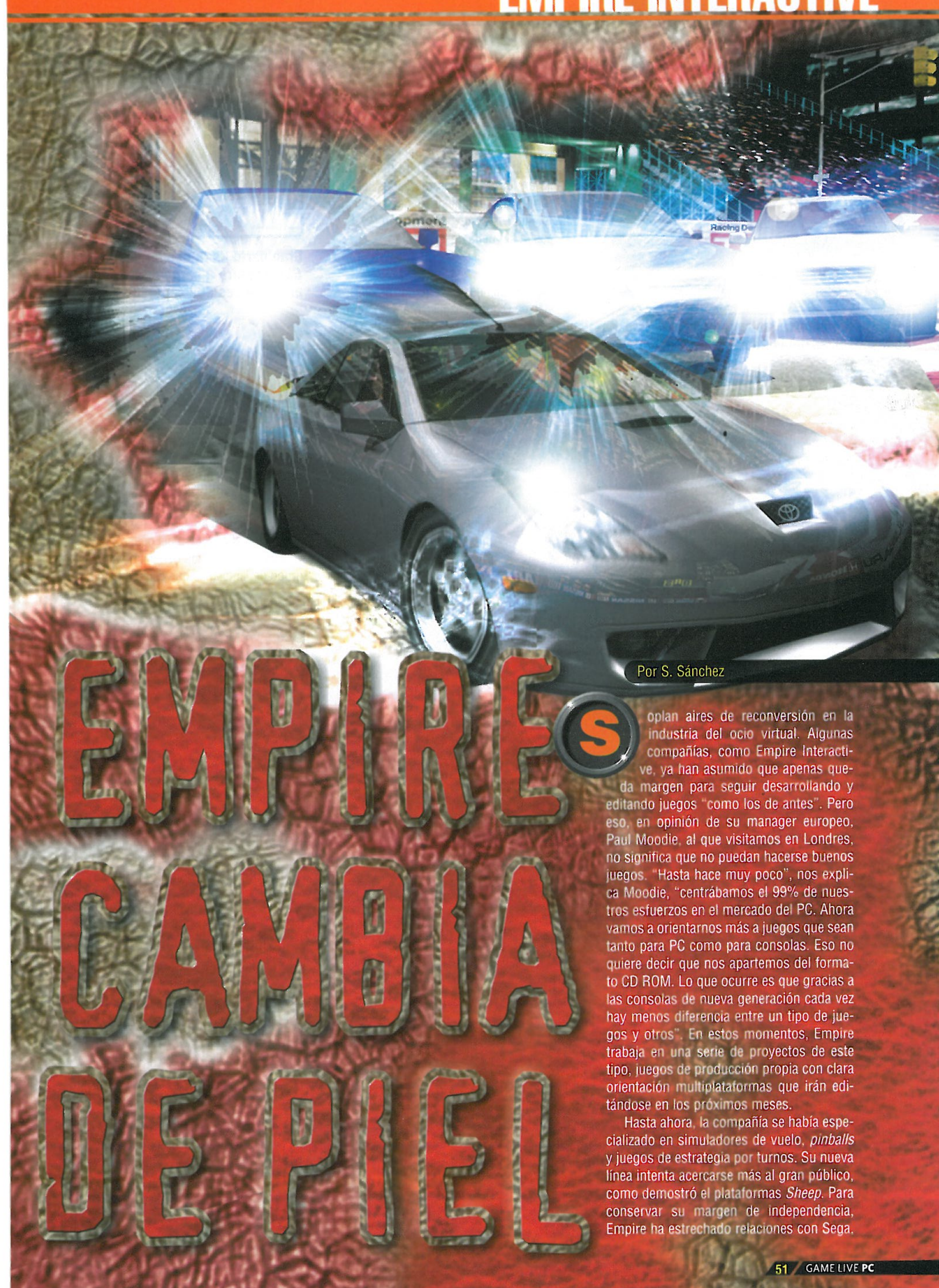


PC CD-ROM Windows 95/98/ME/2000

A LA VENTA EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES, TIENDAS ESPECIALIZADAS Y EN dinamic.com



Con sedes centrales repartidas entre Londres y Oxford, Empire es una de las compañías de desarrollo y distribución que más se están moviendo en los últimos meses. Su objetivo es consolidarse en un sector que avanza a marchas forzadas y que está dejando fuera de juego a muchos pequeños estudios. Y sus armas, un buen puñado de juegos en vías de desarrollo que bien merecían que nos fuésemos a Inglaterra a verlos de cerca.



EMPIRE CAMBIA DE PIEL

Por S. Sánchez

Soplan aires de reconversión en la industria del ocio virtual. Algunas compañías, como Empire Interactive, ya han asumido que apenas queda margen para seguir desarrollando y editando juegos "como los de antes". Pero eso, en opinión de su manager europeo, Paul Moodie, al que visitamos en Londres, no significa que no puedan hacerse buenos juegos. "Hasta hace muy poco", nos explica Moodie, "centrábamos el 99% de nuestros esfuerzos en el mercado del PC. Ahora vamos a orientarnos más a juegos que sean tanto para PC como para consolas. Eso no quiere decir que nos apartemos del formato CD ROM. Lo que ocurre es que gracias a las consolas de nueva generación cada vez hay menos diferencia entre un tipo de juegos y otros". En estos momentos, Empire trabaja en una serie de proyectos de este tipo, juegos de producción propia con clara orientación multiplataformas que irán editándose en los próximos meses.

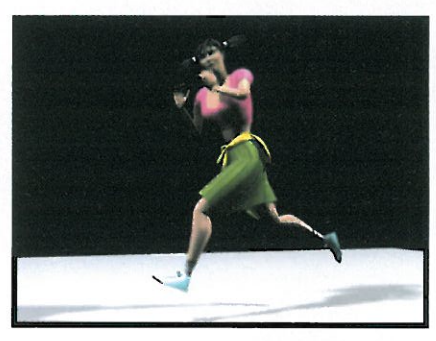
Hasta ahora, la compañía se había especializado en simuladores de vuelo, *pinballs* y juegos de estrategia por turnos. Su nueva línea intenta acercarse más al gran público, como demostró el plataformas *Sheep*. Para conservar su margen de independencia, Empire ha estrechado relaciones con Sega.


Empire reproducirá las mejores competiciones balompédicas del continente.

la gran compañía que puede servirle de paraguas, y ha firmado nuevos contratos de distribución con diferentes empresas europeas, como la española Planeta DeAgostini, para que los productos Empire tengan presencia en los diferentes mercados locales. Los primeros juegos en llegar a nuestro país serán *The House of the Dead 2* y *Sega GT*, casi a la vuelta de la esquina.

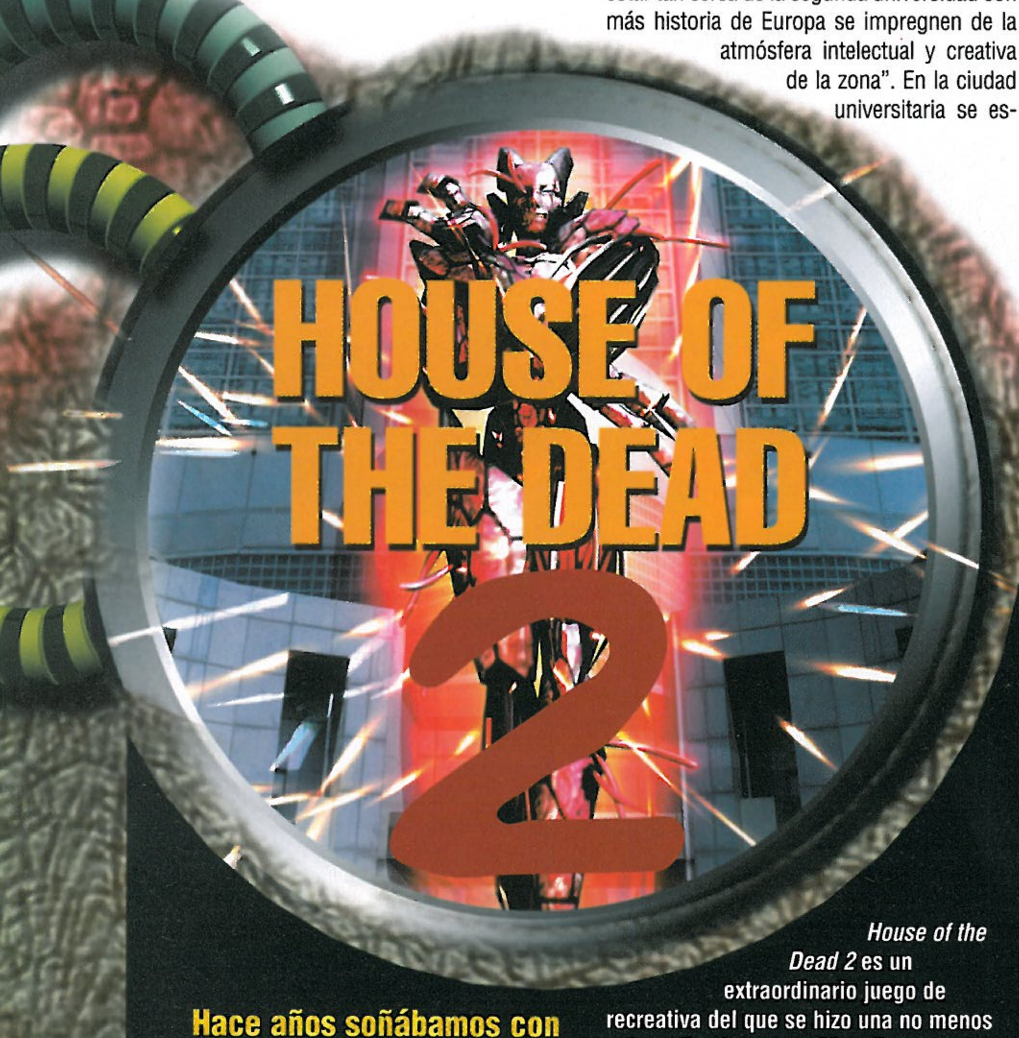
Estrategas con sábana

"La mayoría de nuestros equipos de desarrollo están en Oxford", explica Moodie, "porque queremos que trabajen en un entorno relajado, lejos de nuestras oficinas de Londres y de presiones empresariales. Esperamos que al estar tan cerca de la segunda universidad con más historia de Europa se impregnen de la atmósfera intelectual y creativa de la zona". En la ciudad universitaria se están gestando proyectos tan interesantes como *Ghosts*, nombre provisional de un ETR con el que Empire quiere hacer su propia aportación al progreso del género.


Gran parte de la comicidad de *Ghosts* corre a cargo de las animaciones de los personajes.

Empire está desarrollando, entre otros juegos, un ETR, dos de carreras y un manager de fútbol

Los protagonistas del juego van a ser un grupo de fantasmas que estarán bajo tu con-




Ser feo no quiere decir que uno no se cuide los dientes.

Hace años soñábamos con llevarnos una recreativa a casa. Y no sólo por ahorrarnos las monedas, sino porque éramos adictos a sus dosis de diversión instantánea. Eso es precisamente lo que ofrece esta conversión

House of the Dead 2 es un extraordinario juego de recreativa del que se hizo una no menos extraordinaria conversión a Dreamcast hace algo más de un año. El único problema que planteaba su conversión a PC era encontrar un tipo de pistola que fuera compatible con cualquier tipo de ordenador. Empire lo ha resuelto adaptando una especialmente desarrollada por Mad Catz que da resultados perfectos.

House of the Dead 2 es un shooter puro, un juego de acción y diversión instantánea

Pese a que el juego sólo podrá verse a una resolución de 640 x 480, no se nota apenas el pixelado, a diferencia de lo que sucede en la versión Dreamcast. Según nos comentó Ian Riches, supervisor de la conversión del juego, uno de los retos que presenta el paso a PC es establecer una resolución fija y conseguir que la pistola funcione bien en distintos refrescos de pantalla. Aunque el juego está todavía en su fase de desarrollo, parece que no hay demasiados problemas de compatibilidad. Y los pocos que haya se solucionarán instalando unos *drivers* que vendrán con el mismo juego.

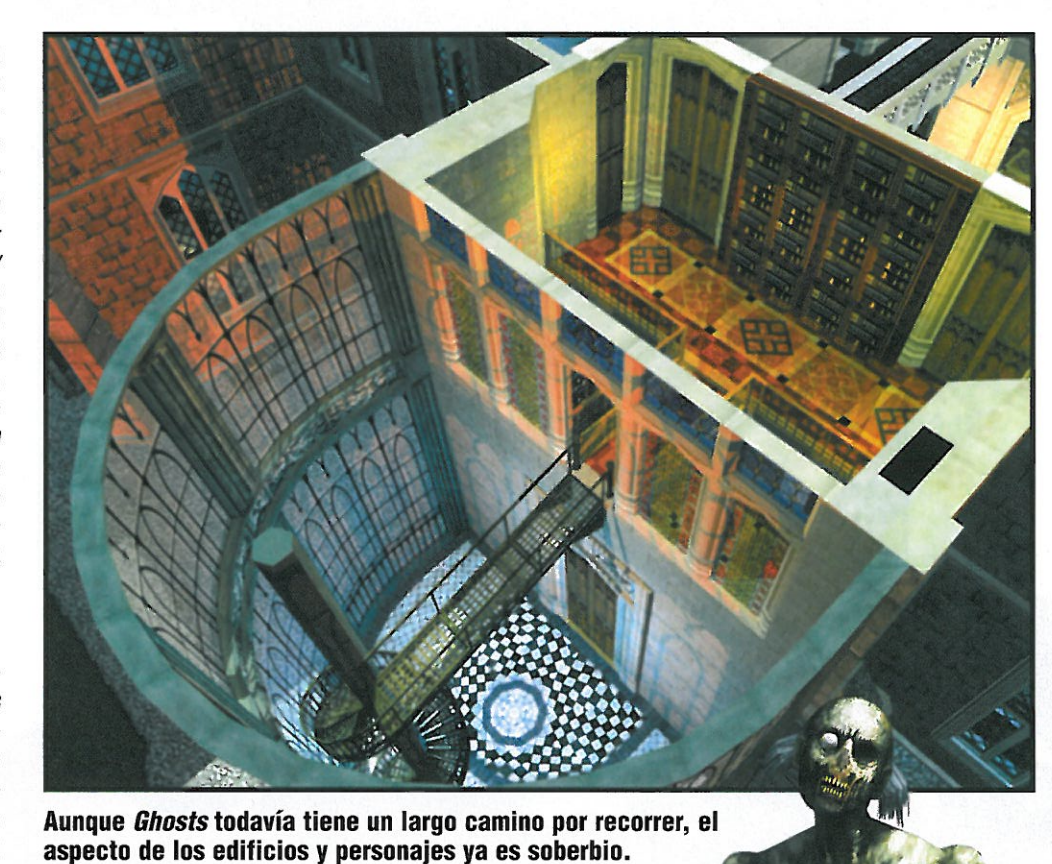
Empieza a ejercitar el índice

La historia de *House of the Dead 2* puede que le resulte bastante familiar a los que hayan jugado a otro juego de Planeta DeAgostini,

trol. El objetivo de tu fantasmal tropa será aterrorizar a los seres humanos con que se crucen y convencerles así de que los fantasmas (éstos al menos) sí que existen. Los escenarios y algunas misiones parecen sacadas de películas y series de televisión como *El padrino*, *Blair Witch Project*, *Salvar al soldado Ryan*, *Buffy la cazavampiros* o *Sleepy Hollow*. El proyecto está poco menos que en pañales, pero ya se aprecia que el sentido del humor y el pulcro diseño de los personajes van a ser dos de sus bazas más destacadas. El jefe de animación Darren Hatton nos explicó que no se han usado técnicas de *motion capture* para dar vida a los personajes, sino que se está contando con un pequeño equipo de actores profesionales que sirven de modelos. La aparición de *Ghosts* está prevista para mediados del año que viene.

La nueva carrera del milenio

También mediado el 2002 podremos disfrutar de un juego de carreras, *World Sports Cars*. Aunque las versiones para PC y consolas se editarán de forma simultánea, lo cierto es que están siendo desarrolladas en paralelo por dos equipos de programación y diseño independientes. El objetivo es que la versión



Aunque *Ghosts* todavía tiene un largo camino por recorrer, el aspecto de los edificios y personajes ya es soberbio.

No hay que dejarlos respirar, aunque tu dedo índice se resienta.

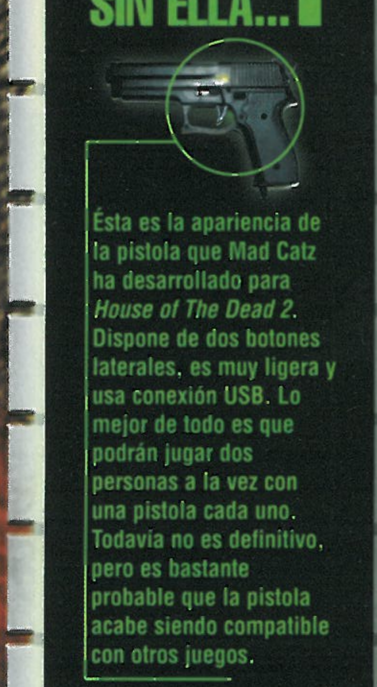
El punto débil de prácticamente todos los enemigos será la cabeza.



Este golpe va a doler, quizás algunos disparos le hagan cambiar de idea.

Typing of the Dead. De hecho es exactamente la misma historia, los mismos enemigos, incluso los mismos modos de juego. Seguro que los que ya jugaron en su día a *Typing* se estarán preguntando qué razón hay para comprar *HOTD 2*, pero Ian Riches es un hombre de respuestas y también tiene una para esta pregunta: "El estilo de juego lo es todo. Estamos ante dos juegos totalmente distintos. Mientras *Typing of the Dead* es más bien un curso de mecanografía interactiva, *House of the Dead 2* es en esencia un *shooter* puro, un juego de acción y diversión instantánea".

Aunque podrá jugarse con el ratón, basta con probar a hacerlo con la pistola para añadir un nuevo adjetivo a la lista de excelencias glosadas por Riches: "adictivo". Y es que el arma de plástico de Mad Catz es uno de aquellos periféricos de los que no hay quien te separe cuando caen en tus manos. Planeta DeAgostini tiene previsto comercializar el juego en dos versiones distintas, con o sin pistola, y ha asegurado que tanto una como otra se adaptarán a su política de precios populares.



NO SALGAS SIN ELLA...

Ésta es la apariencia de la pistola que Mad Catz ha desarrollado para *House of The Dead 2*. Dispone de dos botones laterales, es muy ligera y usa conexión USB. Lo mejor de todo es que podrán jugar dos personas a la vez con una pistola cada uno. Todavía no es definitivo, pero es bastante probable que la pistola acabe siendo compatible con otros juegos.


Ésta es la estampa del equipo de *Ghosts* al completo.


Kicker es un manager de fútbol que apunta a lo más alto.

para consolas sea un espectacular *arcade* y la de PC un verdadero simulador de conducción. Tendrán en común las tres categorías (GT, GTS y tipo Le Mans), los cinco o seis coches presentes en cada categoría y los 12 circuitos.

La versión para PC cuenta, además, con unos coches detallados hasta límites insospechados. El modelado se ha hecho prácticamente pieza por pieza, así que hasta las distintas ruedas tienen sus propios modelos y se están incluyendo respuestas a los distintos tipos de asfalto y condiciones climáticas. Una secuencia a cámara lenta del funcionamiento de las suspensiones de los coches es más que suficiente para convencer a cualquiera de que conducir uno de estos coches puede ser toda una experiencia. Por si fuera poco, los desarrolladores han obtenido autorización para introducir daños en los vehículos, así que, en contra de lo habitual, podremos ver

SEGA GT

En Sega GT dispondrás de 136 coches divididos en cuatro categorías diferentes

Las conversiones de juegos de carreras no necesariamente tienen que dar como resultado pobres gráficos y peor jugabilidad. Con *Sega GT,* Empire está a punto de demostrar que hay otra manera, mucho mejor, de hacer las cosas.

Sega GT es el título de uno de los más destacados juegos de Dreamcast. Además de una mutación de *Sega Rally 2*, es la respuesta de Sega al éxito de *Gran Turismo*, el juego de carreras que hizo de la PlayStation de Sony algo más que una aceptable alternativa al "piedra, papel o tijera". Empire está convirtiendo *Sega GT* con ayuda de la unidad japonesa de desarrollo de Sega. Más que de una conversión directa, los profesionales de Empire, con Ian Riches a la cabeza, prefieren hablar de una adaptación al tipo de juegos de carreras que mejor funcionan en formato PC. "*Sega GT* va a tener más aspectos de simulación que *Sega Rally 2*", aclara Riches, "pero no debemos olvidar que se trata de una adaptación de un juego de consola que ya existe y eso lo convierte, sobre todo, en un *arcade*".

Más coches que en la feria del automóvil

Sega GT vendrá con un total de 136 coches bajo el brazo, todos ellos repartidos en cuatro clases distintas. Al empezar el juego se podrá elegir entre los cerca de 20 vehículos adscritos a la primera categoría. El resto habrá que ganarlos con el sudor de las manos que

cómo se deforman a pesar de que todos los modelos cuentan con licencias oficiales.

Empire prepara también otro juego de carreras, aunque algo distinto. Se basará en la serie *Starsky & Hutch* y de momento sólo hay disponibles unas imágenes y un vídeo. Parece que será una especie de *Driver* con toques de *shooter*. Por el momento no tiene fecha de lanzamiento.

Fútbol a la carta

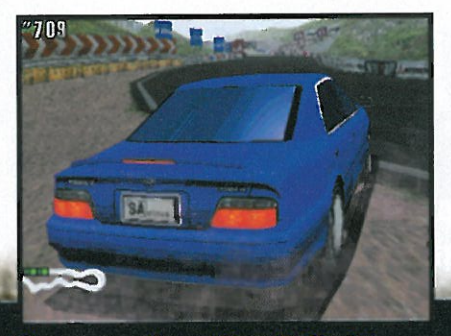
Para satisfacer la insaciable sed de fútbol del mercado español, Planeta y Empire planean editar en breve una adaptación con la atractiva licencia *Kicker*, el manager de fútbol que mejor se está vendiendo en Alemania. Las mejoras que se están introduciendo auguran un producto excelente que podría hacerle sombra al mismísimo *PC Fútbol*.

Se podrán elegir equipos de primera y segunda división de varias ligas europeas y participar en todas las competiciones nacionales y continentales. La principal baza de este juego será que va a incluir un editor que da amplias opciones de configuración. Será posible modificarlo casi todo para crear competiciones virtuales a la carta, con los equipos, plantillas, estadios y uniformes que el jugador cree.

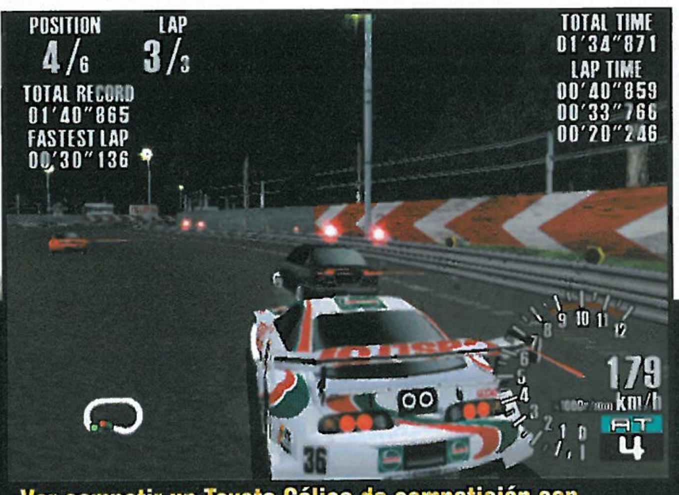
Además de incluir el ramillete de opciones tácticas habituales en cualquier manager, el juego permitirá ver hasta cuatro partidos a la vez y controlar a los jugadores con el ratón utilizando una perspectiva isométrica alejada. Bastará con un solo clic para que los jugadores pasen la pelota donde indiques, y si pulsas sobre ellos se desplegará un menú con una larga lista de opciones. Aunque suene complejo de manejar, el simulador, como todo el juego, resultará bastante ágil y de uso intuitivo.



Veremos si en *World Sports Cars* los Audi van tan sobrados como en la realidad.



Como sucedía en *Sega Rally*, los coches van a derrapar en favor de la espectacularidad.



Ver competir un Toyota Célica de competición con turismos de alta gama será posible.

manejan el volante, obteniendo una serie de licencias que dan acceso a las competiciones de mayor categoría. De esa manera se consigue cada vez más dinero con el que comprar mejores coches o piezas aisladas con las que hacer nuestro propio diseño.

Riches destaca el amplio margen de libertad que proporciona disponer de un editor de coches como el de *Sega GT*: "Con él puedes hacer todo tipo de pruebas con los vehículos, de forma que en ningún momento llegue a resultar aburrido o anticuado". Los coches van a responder según sus características generales, pero siempre con el acento puesto en un tipo de conducción sencillo y divertido, aunque eso vaya un poco en detrimento del realismo.

Se podrá competir en un total de 24 circuitos que, además, son reversibles, como las pieles de lagarto, ya que pueden recorrerse en sentido contrario. En cuanto al modo multijugador, no está previsto añadir opciones de juego en red local ni Internet, pero sí se ha incorporado una opción de carrera a dos en modo pantalla partida, con lo que volverán los felices tiempos de los codazos al compañero que comparte teclado.



Por un efecto visual, de noche las luces de freno dejan estela.

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Por S. Sánchez

Nadie sabe muy bien por qué, pero no pasan tres años sin que Edward Carnby encuentre algún pretexto para colarse en una mansión encantada. Su nueva incursión es un deliberado intento de recuperar las esencias del primer *Alone in the Dark*, ese juego que creó un género y con el que todo el mundo dice haber pasado mucho miedo.



Que las palabras *Alone in the Dark* aparezcan en una carátula ya es algo, pero con eso no basta para satisfacer a la legión de incondicionales que ha arrastrado el juego desde su orígenes. Y mucho menos para atraer a jugadores nuevos. En DarkWorks saben que hace falta mucho más. Por ejemplo, recuperar las virtudes del título que inauguró la serie, dejando un poco de lado sus más bien poco lucidas secuelas.

Antoine Villete, cofundador y director general de DarkWorks, el estudio que desarrolla *The New Nightmare*, nos explica que "se está haciendo un esfuerzo serio para conservar la atmósfera y el espíritu de ese primer episodio". Eso implica "trabajar mucho la ambientación, en especial el juego de luces y sombras".

Edward Carnby volverá a protagonizar la aventura. Son ya unos cuantos los años que acumula, pero le sientan de maravilla. Más joven que nunca y con el pelo mucho más largo que en las otras tres pesadillas, nuestro detective sobrenatural se embarcará en un intento de descubrir quién o qué ha acabado con su amigo Charles Fiske.

A pesar de que Edward y su agencia, la 713, estarán presentes, el argumento del juego poco tendrá que ver con las tres entregas anteriores. DarkWorks ha introducido un personaje femenino, Aline Cedrac, cuya función será resolver misterios a dúo con Edward. Aline acudirá a Shadow Island, el lugar donde Fiske ha fallecido, para ayudar al antropólogo Obed Morton a traducir unas misteriosas tablas. Ella cree que Obed es su padre, pero en cuanto llegue a la isla se encontrará con que el antropólogo y su extraña familia parecen esconder más de un secreto. Además, las tablas en cuestión, tal y como indicaba una antigua leyenda india, son la puerta de acceso a otra dimensión, con lo que los protagonistas visitarán muy variados escenarios y se enfrentarán a estrambóticos monstruos.

Las mil caras del terror

Como sucedía en las anteriores entregas, la influencia del reconocido autor de novelas de terror H. P. Lovecraft será una de las características principales de *Alone in the Dark 4*. Para Antoine Villete, el terror de Lovecraft es universal, porque hace referencia a uno de nuestros

miedos básicos: convertirnos en la presa. Y, como puntualiza Villete, "¿qué somos cuando estamos solos en la oscuridad sino una presa de nuestros propios monstruos?".

Para estar a la altura de tan terroríficos propósitos, DarkWorks apuesta por mantener la estética de los anteriores *Alone in the Dark*, es decir, personajes en 3D que se mueven en escenarios pre-renderizados en 2D. La versión final incluirá un total de 1.300 escenarios y 2.600 ángulos de cámara que seguirán a los protagonistas. Villete asegura que el nivel de detalle va a ser altísimo: "Incluso los cuadros que verás colgados en las paredes serán reproducciones de cuadros reales".

El juego empezará con una impactante escena en la que Edward y Aline son atacados en pleno vuelo mientras se dirigen a la isla. Como consecuencia de este ataque, irán a parar a lugares separados del escenario, con lo que podremos vivir la aventura desde dos puntos de vista distintos.

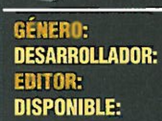
Como no podía ser de otra manera, la falta de luz será una de las constantes del juego. El uso de la luz en tiempo real no sólo garantizará espectaculares efectos, también tendrá su influencia en el sistema de juego. Te moverás entre seres acostumbrados a la oscuridad, así que la linterna puede convertirse en una de tus mejores armas, sobre todo si la utilizas para deslumbrarlos y abrirte paso.


Los protagonistas podrán comunicarse por radio cuando se separen.

El tipo más abundante de monstruo serán una criaturas fotófobas con forma de perro. Su presencia es un engorro casi continuo, pero no resultan ni la mitad de peligrosos que la serpiente de agua, especialista en rápidos ataques por la espalda, o el insecto carnívoro, que aprovecha cualquier recoveco para esconderse.


El destino dirá cuál de los dos cae primero.

El uso de la luz en tiempo real garantizará espectaculares efectos y también influirá en el sistema de juego



DATOS

GÉNERO:	Aventura/Acción
DESARROLLADOR:	DarkWorks
EDITOR:	Infogrames
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

Siempre es gratificante ver como todo un clásico vuelve a sus orígenes. Edward reeditará su particular viaje al final de la noche acompañado por Aline, una atractiva antropóloga. Está por ver si la fórmula resulta hoy igual de terrorífica que hace ya casi una década.


Los efectos de luz creados por DarkWorks generan una atmósfera opresiva y siniestra.


FUTURELAND


FUTURELAND
PREMIOS



Vaya, parece que la profesión de antropólogo sí que da dinero.

Puzzles y pistolas de plasma

Si no conoces el sistema de juego de *Alone in the Dark*, es posible que las imágenes te confundan un poco. Se trata de una aventura pura, aunque con algunas concesiones al género de acción, así que dedicarás gran parte del tiempo a resolver puzzles. Y no creas que éstos se basarán en encontrar una y otra vez la palanca que abre la siguiente puerta. No, los guionistas sí que se están exprimiendo la sesera para justificar sus seguro que no muy millonarios sueldos. Gracias a ellos, este juego nos parecerá un verdadero reto y no una de aquellas aventuras que te hacen sentirte como un ratón de laboratorio que busca la forma de salir de un laberinto.

Pero sí que hay momentos en que te ves obligado a recurrir a métodos un poco más expeditivos. Los puzzles se resuelven, pero a los monstruos se

El arma de plasma es un juguete que no debe utilizarse en las distancias cortas.

Será necesario revisar hasta el techo para evitar sorpresas.

EN EL CUARTO OSCURO

Antoine Villete, cofundador y director general de la compañía francesa DarkWorks, es un hombre feliz. No es para menos, su joven estudio tiene la responsabilidad y el privilegio de demostrar al mundo qué es capaz de hacer con una franquicia tan popular como *Alone in the Dark*.

GAME LIVE: ¿Cuál de los tres juegos anteriores es tu favorito?

A. VILLETE: El primero, porque era el más absorbente. Era un proyecto muy original, llevado a la práctica de forma creativa y técnicamente perfecto para su época.

G. L: ¿Por qué se ha optado por el tradicional sistema de personajes generados en 3D y escenarios fijos?

A.V: La tecnología que hemos elegido nos permite actuar como directores de cine. Con las cámaras fijas, puedes trabajar más en las emociones que si pasas a una vista subjetiva. El grado de dinamismo que se consigue introduciendo efectos de luz en tiempo real es impresionante. Y nuestros escenarios tienen más de un millón de polígonos.

G.L: A grandes rasgos, ¿cómo ha sido el proceso de desarrollo?

A.V: Ha habido momentos muy duros en los que sufríamos de una especie de efecto túnel. Me refiero a esos momentos en los que todo el mundo está trabajando duramente en lo suyo, pero sin acabar de ver el rayo de luz que le da coherencia a todo.

G.L: ¿Qué tipo de terror predominará en The New Nightmare, el gore o el psicológico?

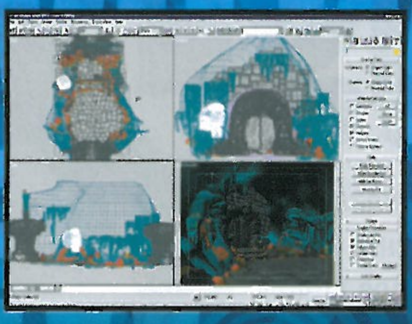
A.V: Yo creo que ambos se complementan. Es difícil crear una atmósfera de terror psicológico si no das sensación de peligro y enseñas algo de sangre.

G.L: ¿Vamos a disfrutar de un *Alone in the Dark 5*?

A.V: No os quepa la menor duda.



¿De qué retorcida mente pueden salir criaturas cangrejo como ésta?



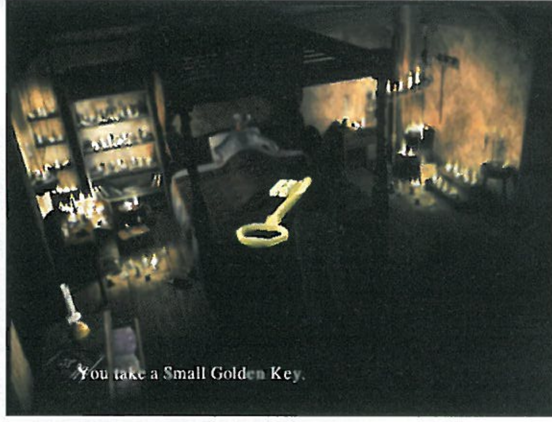
Aquí tienes un ejemplo del tipo de trabajo que DarkWorks está haciendo con los escenarios.



La luz se enciende y el monstruo desaparece. Como pasaba cuando éramos niños.



En cuanto Aline vea el tamaño de la araña perderá parte de su flema.



Algo de paciencia con los personajes parlanchines puede ayudarte a progresar.

les elimina, y para ello contarás con un arsenal bastante variado. Edward empezará con una pistola pero sin munición, mientras que Aline lo hará con algo de munición pero sin pistola. La solución a este problema tal vez no sea del todo elemental, querido Watson. Además de la pistola, habrá una escopeta de tres cañones, un lanzador de discos, armas láser, armas de plasma y un flamante Photopulsor, objeto que podemos definir como el hermano mayor de la linterna.

Se trata de una aventura pura, aunque con algunas concesiones al género de acción

Para acabar de introducirnos en una atmósfera de terror, *Alone in the Dark: The New Nightmare* contará con unos efectos de sonido del tipo "no sé que es eso y creo que prefiero no saberlo". La banda sonora corre a cargo de Stewart Copeland, reputado músico de estudio y antiguo batería del grupo The Police.

LAS ENTREGAS ANTERIORES



ALONE IN THE DARK

(1992) La primera aventura de Carnby tuvo por escenario la mansión de Derceto. Edward investigaba la muerte en extrañas circunstancias de su propietario, Jeremy Hatwood, cuando le sorprendieron los fantasmas, las criaturas del Averno... y la fama.

ALONE IN THE DARK 2

(1995) Esta vez se trataba de rescatar a una niña de ocho años secuestrada por un infame contrabandista. Las pesquisas llevan a Carnby a internarse en un mundo de magia negra y extrañas mitologías.

ALONE IN THE DARK 3

(1996) Otra desaparición misteriosa, esta vez la de una profesional del cine que trabajaba en un rodaje en el desierto. Edward visitaba esta vez la espectral ciudad de Slaughter Gulch y se enfrentaba a su fundador, Jed Stone.





Los escenarios cuentan con cierto aire de película. ¿Te suena este puente?



Mucha más libertad y, sobre todo, mucha más acción.

COMMANDOS 2

Por J. Font

Ya están disponibles los primeros ejecutables. *Commandos 2* casi está apunto de abandonar su condición de oscuro objeto de deseo y convertirse en una realidad. **Y por eso nos fuimos de nuevo a Madrid para volver a verlo** de cerca.

Commandos 2, más que una secuela, va a ser una completa redefinición del juego original. El propio Gonzalo Suárez, jefe del proyecto, nos lo explica: "*Commandos* pedía al jugador un esfuerzo de abstracción. Aunque el sentido común diga que todos los miembros de un comando de élite deberían ser capaces de conducir un jeep, en el juego sólo uno de ellos podía hacerlo. La filosofía era 'acepta las reglas que te damos y consigue el objetivo'. En *Commandos 2* damos un margen de acción mucho más amplio para que cada uno intente realizar los objetivos de la forma que mejor le parezca".

Esta vez los miembros de nuestro escuadrón suicida podrán hacer muchas cosas, aunque, lógicamente, cada uno de ellos tendrá sus cualidades específicas y será más o menos apto para realizar según qué acciones. Por ejemplo, todos pueden nadar, pero no todos lo hacen a la misma velocidad y con igual resistencia. El jefe de diseño, José Manuel García, nos explica que "se ha incluido una barra de esfuerzo en la interfaz que indica el tiempo que puede resistir el comando realizando la acción".

Este cambio de filosofía supone que el juego va a ganar mucho en dinamismo. Se alternarán acciones directas con fases de sigilo y para ello se está trabajando en un elaborado sistema de detección de ruidos. En el modo fácil inclu-

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Pyro Studios
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Julio

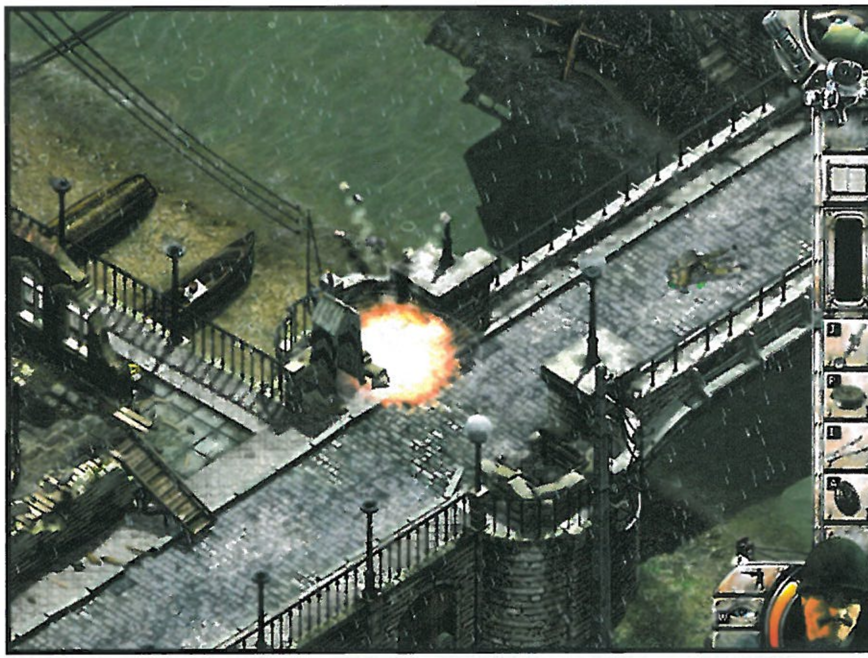
EN RESUMEN

Puede que *Commandos* sea el buque insignia del software español, pero lo cierto es que el juego también tenía sus defectos. Por suerte, *Commandos 2* supera la rígida fórmula del título original. Ofrecerá libertad de acción, jugabilidad variada y escenarios muy interactivos. Dará mucho que hablar.

Los escenarios nocturnos añadirán aliciente al juego.



Un nuevo obstáculo: los animales, que no pararán de llamar la atención.



Commandos 2 también convencerá a los amantes del ruido y las explosiones.

so serán visibles las ondas de sonido que generan los comandos al moverse y estará delimitado el campo de audición de los centinelas.

Otro detalle que demuestra esa tendencia a quitarle rigidez a la fórmula de juego es que los jugadores dispondrán de un inventario en el que los comandos podrán almacenar objetos e incluso combinarlos o dejárselos unos a otros. "Ahora incluso será posible recoger los objetos y vestimentas de los enemigos muertos, aunque con ciertos límites", según comenta José Manuel García. También aportarán bastante dinamismo detalles como que los alemanes tarden unos segundos en actuar cuando te vean. Eso te permitirá defenderte o intentar huir a la desesperada, con lo que muchas veces te ahorrarás el engorro de tener que cargar partida de nuevo cada vez que te descubren.

Más profundo

La apariencia de *Commandos 2* será similar a la del título anterior, pero se va a ir mucho más lejos en aspectos como la interacción y explotación de recursos que ofrece el escenario y la inclusión de un mapa que podrá girarse de 90 en 90 grados.

Los interiores de los edificios también jugarán un importante papel, ya que podrán serte muy útiles para planear emboscadas y, además, ocultarán trampas. En algunos casos los objetivos de tu misión pueden estar escondidos en alguno de estos interiores. Para resolverlos deberás asumir riesgos, ya que el mini mapa no te hará indicaciones de lo que hay en el interior de un edificio hasta que lo hayas explorado.

Otros elementos del escenario podrán utilizarse como accesorios estratégicos. En concreto podrás hacer cosas como escalar los muros de un edificio o utilizar los tendidos eléctricos para pasar de uno a otro. Gonzalo Suárez explica que "estos interiores se han añadido para saciar nuestra hambre de incluir detalles que diesen profundidad al juego". Su principal objetivo es "ayudar a que el mundo que creamos esté vivo, permita interactuar e integrarte en el escenario utilizando tanto sus elementos visibles como los que están ocultos". Una vez más, de lo que se trata es de "dar el máximo de elementos posibles y que cada uno haga con ellos lo que quiera".

El nuevo Commandos va a ser mucho más flexible, variado y dinámico que el primero

El juego seguirá utilizando una perspectiva isométrica, pero se incorporará una cámara giratoria que permitirá enfocar diferentes áreas del escenario y descubrir qué es lo que nos espera a la vuelta de la esquina. También el sistema de *zoom* va a mejorar, ya que ahora será progresivo. La animación de los personajes será otro de los elementos a destacar, ya que sus movimientos van a ser mucho más variados. Además, disfrutaremos de animaciones que nos permitirán ver, por ejemplo, cómo interrogan los enemigos a los rehenes que debemos rescatar o a soldados encendiendo un cigarrillo.

Puede que este artículo haya servido para convencerte de que Pyro tiene entre manos un juego ambicioso y rico en posibilidades, un sensible paso adelante con respecto al primer *Commandos*. Gracias a su esfuerzo, no tendrás la sensación de que te arrastras por un escenario haciendo poco más que resolver puzzles. Todo va a ser mucho más completo y las posibilidades de juego, más abiertas. Sólo esperamos que no haya que esperar al otoño para disfrutar de él.



Para causar estragos, nada mejor que buscar el punto más alto y apostar un francotirador.

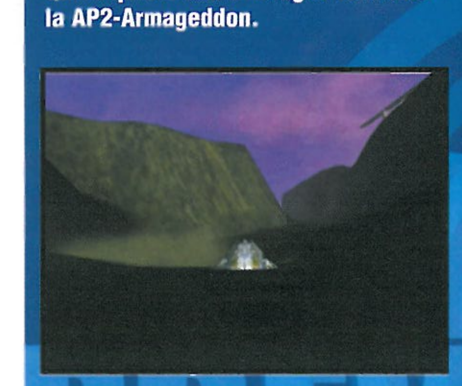
UN COMMANDOS MULTITUDINARIO

En este preciso momento, Pyro está intentando resolver los problemas técnicos que plantea desarrollar un modo multijugador en condiciones. Como explica Gonzalo Suárez, "hace unos cuatro años que si no incluyes opciones *on line* en un juego grande te estás cavando tu propia tumba. Nosotros lo hemos tenido claro desde el principio y ahora nos estamos centrando en añadir un modo multijugador además del cooperativo". Así pues, *Commandos 2* también puede incluir algún tipo de modo versus.

ECHELON

Aunque por estos pagos nos suene de lo más exótico, lo cierto es que el **tándem Buka- Bethesda es responsable de los títulos que mejor se venden más allá del Danubio**. Su último título aún espera turno para ser editado en nuestro país. **Se trata de un simulador espacial completo y al viejo estilo**.

Quién quiere una B-Wing si tenemos la AP2-Armageddon.



No somos zombis que salimos de la tierra. Eso se llama *clipping*.



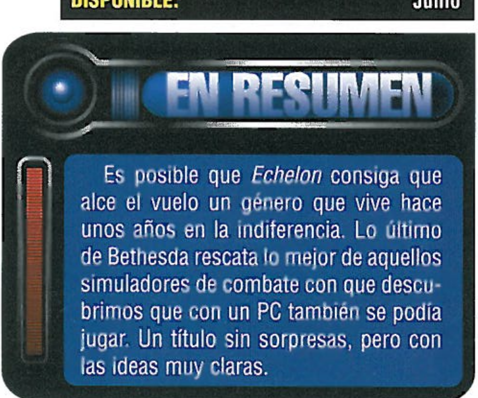
Por J. Ripoll

La terrible decadencia de la industria espacial soviética alcanzó su cota máxima el pasado verano, con aquella estación que fuera personaje cómico de media docena de películas y unos cuantos sucesos reales. Esos kilos de chatarra abandonada más allá de la órbita terrestre hicieron más daño a la imagen de la gran Rusia que cualquiera de las borracheras públicas de su ex presidente. Pero mes a mes parece que "nuestros vecinos del Este" van saliendo de una espiral depresiva en la que nunca deberían haber entrado. Si hace unas semanas colmaron el sueño de un mafioso de medio pelo al que, por desgracia, devolvieron a la Tierra, ahora nos llega la última y más grande creación de la tecnología soviética. Y eso, hoy por hoy, pasa ineludiblemente por el terreno de los videojuegos. *Echelon* es *su* respuesta a *Star Lancer*, su aportación a un género que agoniza. ¿Serán los rusos quienes devuelvan a la simulación espacial el esplendor perdido?

Este avance se basa en una versión bastante pulida del juego, seguro que casi idéntica a la que dentro de poco podrás disfrutar tú en tu propio compatible. Eso, claro está, si llega, ya que, a falta de bombo publicitario y notas estratosféricas en publicaciones de todo color, puede que *Echelon* nunca recorra la distancia que le separa de los discos duros españoles. Y eso sería una lástima.

DATOS

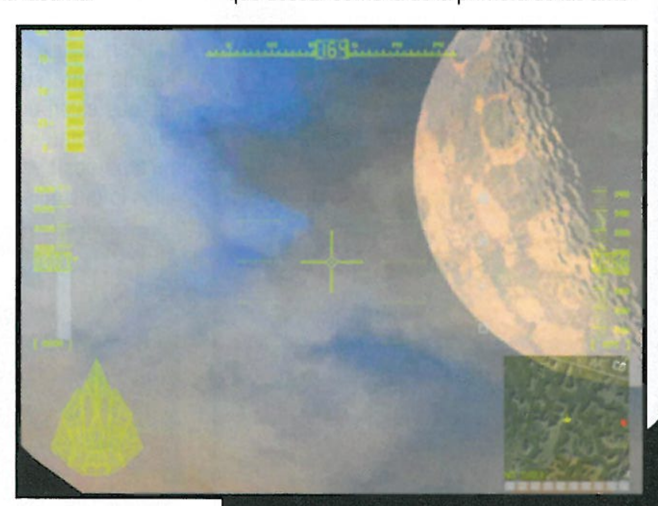
GÉNERO:	Simulación espacial
DESARROLLADOR:	Buka Entertainment/Bethesda
EDITOR:	Por determinar
DISPONIBLE:	Junio



Armas para ganar una guerra

Despojado del carácter épico de los últimos *Wing Commander* y sin la representatividad de cualquier *X Wing*, nos hallamos ante un título que sólo desde sí mismo puede conseguir un espacio destacado en los resúmenes del año. Para ello, debe contar con un buen puñado de armas con las que hacer frente a todo tipo de competencia. La primera, y más importante en unos tiempos donde las tarjetas 3D son más caras que los procesadores, es un aspecto externo inmaculado. Bueno, no es que tenga aspecto de modelo con residencia en Los Ángeles, pero sí puede afirmarse que cumple con los mínimos exigibles: bellos decorados terrestres, gran acabado de las naves enemigas, cielos que podrían ser fotografiados... Todo muy bonito siempre que la versión final resuelva los problemas de *clipping* excesivo y una generación de escenario impropia de nuestros tiempos. En especial, destaca la alta calidad de las secuencias cinemáticas que introducen ciertas misiones. Hacía mucho tiempo que no se veía un combate aéreo tan bien planificado. De hecho, no tienen nada que envidiarle a los que rodara el cineasta Michael Bay en *Armageddon* o *Pearl Harbour*.

El problema es que la historia deja tanto que desear como la de la primera de las ante-



Antes de visitar los puntos rojos, nada mejor que unas fotos de la Luna.



El punto de mira ideal: nave dañada, misil lanzado, objetivo cumplido.



Pese a no ser de mucha utilidad, las vistas exteriores son muy fotogénicas.

riores películas. Las luchas de tiranos y rebeldes con nombres psicodélicos en un siglo que nunca veremos resultan demasiado tópicas para ser objeto de interés. Pero como los guiones de todo a cien son materia común últimamente, no debemos preocuparnos... mucho. Y más si el diseño de las misiones es lo suficientemente variado. En *Echelon* tenemos un buen surtido de ellas. A los impacientes les recomiendo unos combates rápidos, para los veteranos unas intrincadas operaciones de escolta o destrucción de bases enemigas, y para los afortunados con módems de última generación una docena de batallas vía Internet. Todo ello a bordo de una de las 14 naves de las que dispondremos, ciertamente una cifra nada espectacular, pero al fin y al cabo en la mayor parte de los enfrentamientos contaremos con el mismo modelo.

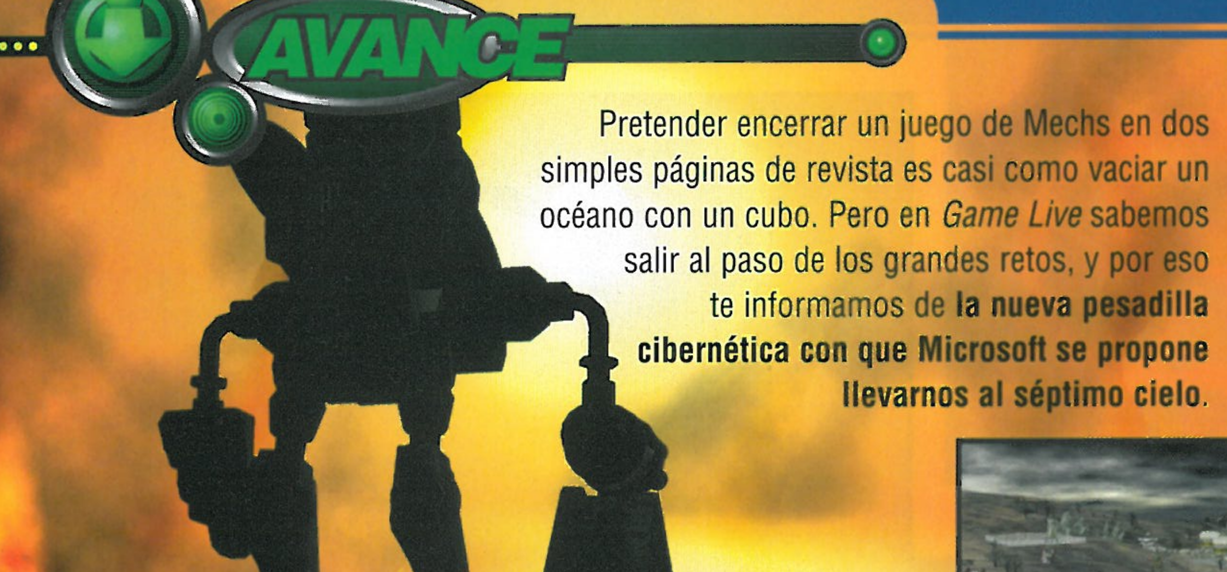
La ametralladora sigue siendo el arma más útil para acabar con naves rápidas.

¿Serán los rusos quienes devuelvan a la simulación espacial el esplendor perdido?

Y ahora llegamos al último aspecto esencial en cualquier simulador de combate: los enemigos. Si tienes en tu haber un joystick y unas cuantas horas de vuelo en los clásicos de Origin o LucasArts, puedes estar tranquilo, *Echelon* está a la altura de tu experiencia. De hecho, lo más seguro es que tengas que hacer gala de tu veteranía para lograr ascender en la carrera militar. Aunque las primeras batallas sean un aperitivo asequible, al llegar a la sexta misión serás testigo de la leyenda "mission failed" unas cuantas ocasiones. No hay que desesperar. Paciencia, unos litros de café y buen temple al disparar los pocos cohetes de los que dispondréis.

Piedras en el camino

El gran inconveniente que puede provocarle a *Echelon* un accidente mortal cuando salga de su país es la falta de ambición. Nadie puede negarles a los diseñadores de Buka, también creadores del interesante *Duelo de hechiceros*, falta de ganas, pero éstas no dan para más que una buena cantidad de logros parciales. Del concepto global, el que se inicia en unos menús soberbios y finaliza en una banda sonora memorable, podemos guardar unos cuantos silencios. Hay zonas que aún están en penumbra. Y en la penumbra debo dar por cerrado este avance. Me quedo a medio trayecto entre el entusiasmo y la advertencia del escéptico. En pocas semanas, todos conoceremos el verdadero alcance el último gran proyecto ruso. ¿Mir o Sputnik?



Pretender encerrar un juego de Mechs en dos simples páginas de revista es casi como vaciar un océano con un cubo. Pero en *Game Live* sabemos salir al paso de los grandes retos, y por eso te informamos de **la nueva pesadilla cibernética con que Microsoft se propone llevarnos al séptimo cielo**.

MECH COMMANDER 2

Por G. Masnou

Para aquellos a los que la palabra Mech os suena al ruido que hacen las bocinas, deciros que son torres robóticas de combate de más de diez metros de altura y varias toneladas de peso. Los MechWarrior son los tipos que pilotan estas moles de acero y los MechCommander, tú, en este caso, los tipos que se sientan en el despacho del cuartel general para desarrollar tácticas de destrucción masiva con los pies sobre la mesa.

MechCommander 2 es un juego de estrategia en tiempo real de próxima aparición en el que planificarás las acciones de un escuadrón de Mechs. La acción se situará en un caótico entorno interestelar al que has sido enviado, junto a tu tropa mercenaria, para restablecer el orden. Tres dinastías nobiliarias se disputan el control, así que debes decidir a cuál de ellas sirves.

Desde luego, el juego no sería ni la mitad de interesante si el enemigo no dispusiera también de un ejercito de Mechs. Pero el caso es que lo tendrá. Por si fuera poco, los combates se desarrollarán en unos gloriosos y detallados paisajes en 3D.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	FASA Corporation
EDITOR:	Microsoft
DISPONIBLE:	Julio

EN RESUMEN

MechCommander 2 promete horas de destrucción masiva con un claro componente táctico. Eso sí, exigirá un poco de paciencia, ya que su curva de aprendizaje parece un poco dura. En cuanto a jugabilidad, gráficos y ambientación, va a ser difícil que encuentres muchos juegos como éste.



Puedes pasarlo bien si decides a comportarte como un energúmeno y destruirlo todo.

Grafismos a tope

El juego utiliza una versión muy mejorada del motor del primer *MechCommander*, al que se ha añadido un nuevo motor 3D para la animación de los Mechs y los vehículos. El terreno está siendo modelado en 3D y se va a incorporar una cámara flexible que permitirá *zoom*, rotaciones y cambios de ángulo. Otra mejora notable es que ahora los objetivos



La IA de los Mechs ha mejorado tanto que serán capaces de patrullar sin problemas de atascos.

He aquí una de las principales novedades de *MechCommander 2*, los rayos láser.

se detallarán al principio de cada misión y serán perfectamente visibles sobre el mapa.

Este título introducirá también armamento mucho más variado y poderoso, rayos láser incluidos. El tipo de jugabilidad pedirá una cierta alternancia entre armas de largo y corto alcance y los espectaculares efectos de luces dinámicas invitarán a hacer uso del *zoom* para ver la batalla desde la perspectiva de tus unidades.

La asistencia a tus tropas será uno de los puntos importantes de este *MechCommander 2*, tal y como ocurría en el juego anterior. La novedad es que esta vez podrás capturar unidades enemigas, repararlas y unirlas a tu ejército. También podrás mejorar las habilidades de las unidades utilizando nuevos componentes y armas. Por último, podrás solicitar refuerzos en pleno combate, ya sean nuevas unidades o apoyo de artillería o aéreo.

El equipo de desarrollo ha intentado que sientas con mayor intensidad la experiencia de pilotar una armadura cibernética de cien toneladas. Para conseguirlo, van a darte la oportunidad de interactuar mucho más con los escenarios. Muchos objetos podrán ser destruidos, podrás quemar árboles y bosques y aplastar tropas de infantería enemiga como si fuesen cucarachas y hasta volar por los aires depósitos de combustible.

Partidas para todos los gustos

En *MechCommander 2* no te limitarás a encadenar combates sin mucho sentido, ya que vas a disponer de una campaña extensa y no lineal que incluirá también misiones nocturnas. A diferencia del título original, esta secuela tendrá una trama sólida y un fuerte componente estratégico.

Embutido en tu coraza de varias toneladas, podrás aplastar casi cualquier cosa que se te ponga enfrente

Las opciones en red estarán disponibles desde el principio. El juego soportará hasta ocho jugadores y ocho equipos, tanto en red local como en el servidor de Microsoft, la MSN Gaming Zone. Contaremos con nuevas modalidades y con un botón de inicio automático que nos permitirá ponernos a jugar sin tener que pasar por ningún trámite.

Para prolongar la vida del juego se incluirá un editor basado en las mismas herramientas utilizadas por el equipo de desarrollo. Con él podrás crear fácilmente tus propias misiones. También tendrás la opción de buscar en Internet misiones diseñadas por otros jugadores y descargártelas o poner las tuyas a disposición de la comunidad internauta.

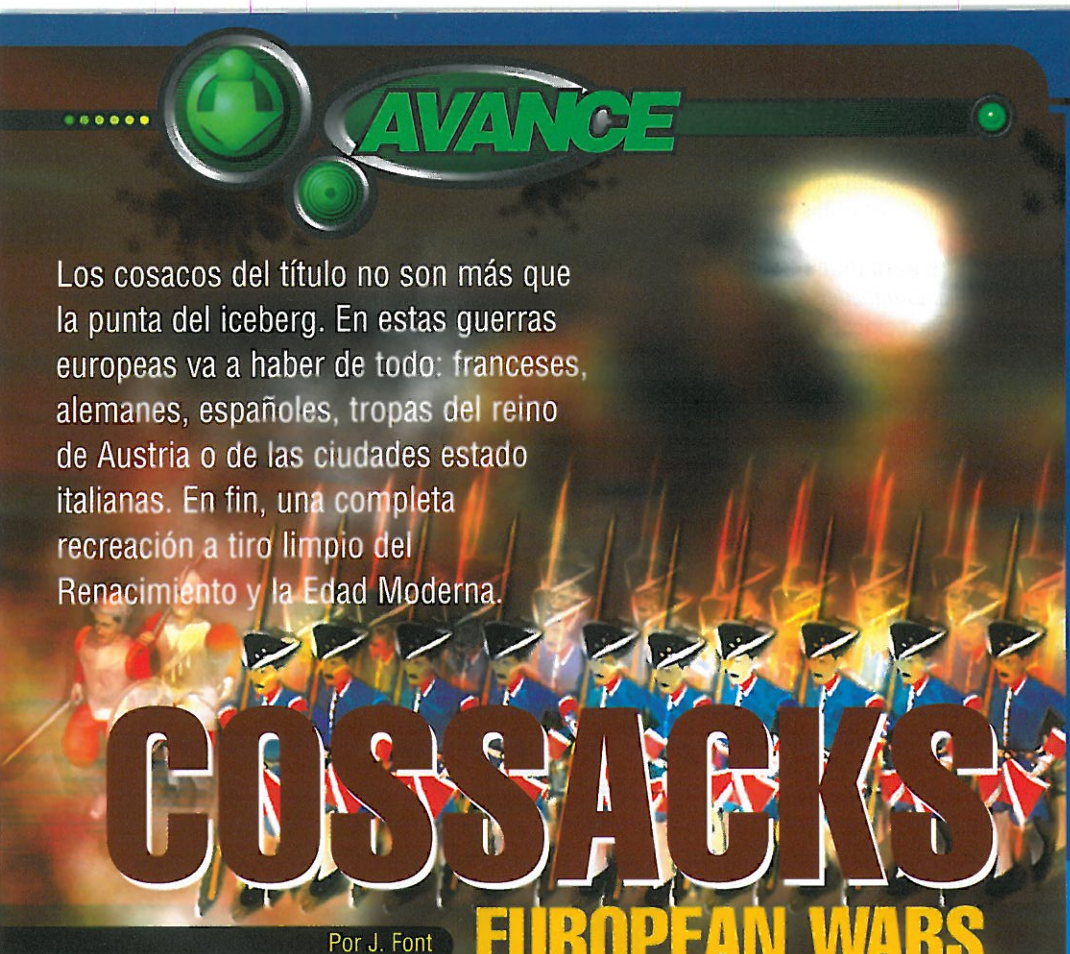
Después de jugar unas cuantas partidas con una beta en inglés que apenas diferirá de la que va a editarse en nuestro país, llega el momento de decir alto y claro que éste puede ser uno de los juegos de estrategia del año. Dentro de muy poco estará en la calle para que los buenos aficionados puedan disfrutarla.

¿QUÉ ES FASA CORPORATION?

Esta compañía fundada por Jordan Weisman y L. Ross Babcock ha creado en tiempo récord un apreciable número de universos lúdicos. Entre sus principales logros, cabe destacar la saga *BattleTech* y el no menos popular *Crimson Skies*, juegos de tablero de los que también se han hecho muy buenas adaptaciones a PC. FASA destaca especialmente por su habilidad para convertir sus licencias en completos fenómenos multimedia. Visita su página (http://store.fasa.com).



Como en cualquier juego de estrategia que se precie, atacar desde un lugar elevado garantizará media victoria.



Los cosacos del título no son más que la punta del iceberg. En estas guerras europeas va a haber de todo: franceses, alemanes, españoles, tropas del reino de Austria o de las ciudades estado italianas. En fin, una completa recreación a tiro limpio del Renacimiento y la Edad Moderna.

COSSACKS
EUROPEAN WARS

Por J. Font

Las formaciones ayudarán a desplazar muchísimas unidades de forma sensata y ordenada.



El mar también es el escenario de cruentas batallas. Sólo necesitarás un poco de viento en popa.

Teniendo en cuenta lo movidos que fueron en Europa los siglos XVII y XVIII, resulta curioso que apenas haya juegos de estrategia ambientados en ellos. Ahora la distribuidora alemana CDV Software está a punto de presentar uno, desarrollado por el estudio ucraniano GSC Game World. Las guerras europeas que presenta *Cossacks* se perfilan como una equilibrada mezcla entre *AoE 2* y *Anno 1602*. El hilo conductor de la campaña individual será una serie de conflictos reales (la guerra de los Treinta Años, la guerra de la independencia española, la revolución inglesa...) que abarcan algo más de 200 años de historia.

Para los que crean que tanta historia seguida puede resultar indigesta, existirá la opción de jugar batallas concretas o partidas en mapas aleatorios. Esta última modalidad resulta un tanto sorprendente, ya que el juego no va a incorporar un editor de mapas: los generará de forma automática combinando parámetros al azar. En cuanto a tipos de juego, *Cossacks* garantizará partidas para todos los gustos. Sus opciones multijugador permitirán que hasta ocho jugadores se enfrenten a través de Internet o red local.

Despotismo ilustrado

Desarrollar tu país va a ser lo primero que deberás hacer. Existirá una gran variedad de edificios civiles desde los que podrás obtener los seis recursos del juego. Todos ellos tendrán una utilidad concreta, ya sea permitirte crear nuevas unidades, añadirles mejoras o, como en el caso del mercado, comprar recursos cuando escasean. La diplomacia, por ejemplo, te permitirá relacionarte con otros países e incluso aumentar tu ejército a base de adquirir mercenarios. Los desarrolladores contemplan la posibilidad de incluir hasta 300 avances en



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	GSC/CDV Software
EDITOR:	Por determinar
DISPONIBLE:	Por determinar

EN RESUMEN

CDV Software está a punto de editar un juego de estrategia sorprendente, tanto por su ambientación como por la cantidad de unidades en pantalla y la agilidad y riqueza de opciones del sistema de juego. Un título que, al igual que el olvidado *Sudden Strike*, merece su publicación en nuestro país.

Nada como el aire marino y unos cuantos proyectiles para sentirse un poco mejor.



LA BATALLA DE ALMANSA

Cossacks va a permitirnos recrear uno de los conflictos más olvidados de la historia de España: la Guerra de Sucesión (1707-1712). La muerte sin sucesor de Carlos II el Hechizado motivó que las casas de Austria y de Borbón se enzarzasen en un crudo enfrentamiento con la corona de España como premio.
Una de las batallas clave fue la de Almansa. En ella, el ejército de los Austrias utilizó el fuego por secciones, es decir, se hacían tres filas, la primera disparaba, la segunda se preparaba y la tercera volvía a cargar el arma. Era un sistema pulcro y ortodoxo que garantizaba fuego continuo. Por su parte, las tropas borbónicas optaron por que todos disparasen a la vez, para crear confusión y pánico ante el volumen de fuego, y les dio mucho mejor resultado.



La Edad Moderna tiene más bien poca presencia en los juegos de estrategia.

el árbol tecnológico, dividido, como pasaba en *AoE* , en dos épocas distintas.

Se incluirán unidades civiles y entre las opciones estratégicas disponibles estará la posibilidad de hacer incursiones de castigo. Así podrás sabotear la obtención de recursos de tus enemigos dificultando mucho su expansión. Las unidades y edificios de que dispondrán los diferentes países serán casi idénticos. De esta forma se pretende garantizar un perfecto equilibrio entre jugadores. Eso sí, la arquitectura y la vestimenta variarán en función de cuál de las 16 civilizaciones disponibles escojas. Las unidades militares se dividirán en infantería, caballería y unidades navales y parece ser que una vez avanzado el juego dispondrás de globos aerostáticos.

Física variable

En cuanto a los combates, en *Cossacks* se reproducirá de manera muy fidedigna la forma en que se enfrentaban los ejércitos de la época. Prepárate para disfrutar de una dinámica sucesión de batallas al viejo estilo, con grandes bloques de tropas moviéndose en formación por el escenario y protegiéndose entre ellas para aumentar su efectividad. Las unidades que dejes abandonadas en el campo de batalla podrán ser capturadas por el enemigo, un detalle que tendrá una importancia crucial si, por ejemplo, se trata de piezas de artillería.



En estas confrontaciones a gran escala, el escenario jugará un papel importante. Los desarrolladores han optado por un pulido diseño tridimensional con muchos desniveles y física variable. Eso afectará tanto al dominio de la situación como al alcance de, por ejemplo, la artillería. Conquistar una colina será más difícil que hacerse con una posición en terreno llano, ya que avanzar por terreno empinado reducirá la velocidad de desplazamiento y la capacidad de ataque.

CDV ya ha confirmado que hasta 8.000 unidades podrán combatir a la vez sin que eso suponga una reducción de la velocidad del juego. Con semejante tropa en pantalla, es evidente que los combates se decidirán sobre todo por la capacidad de cada jugador para agrupar las unidades en formaciones capaces de moverse con la máxima rapidez y eficacia. El conocimiento y control de los escenarios será la otra clave.

A estas alturas, a *Cossacks* sólo le falta encontrar alguna compañía que se decida a distribuirlo en el mercado español. Los títulos de CDV no están teniendo mucha suerte, ya que el también prometedor *Sudden Strike* no consiguió hacerse un hueco en los catálogos de ninguna de nuestras distribuidoras. Esperemos que con *Cossacks* no pase lo mismo.

Asaltar las fortificaciones será una ardua tarea. Y lo que te espera dentro no es moco de pavo.



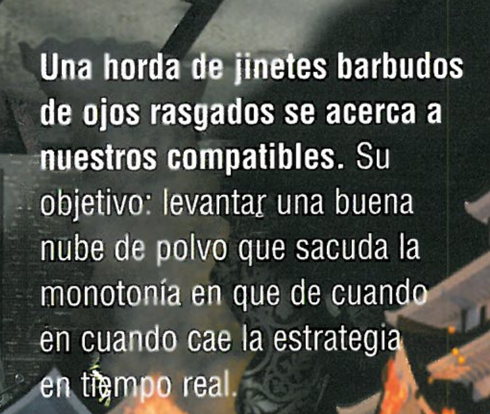


Mantener un ejército es caro. Por eso la intendencia tendrá tanto protagonismo en el juego.



La artillería debe hacer el trabajo sucio abriendo brecha en la primera línea enemiga.

Una horda de jinetes barbudos de ojos rasgados se acerca a nuestros compatibles. Su objetivo: levantar una buena nube de polvo que sacuda la monotonía en que de cuando en cuando cae la estrategia en tiempo real.



Los mosquetes funcionarán con lluvia ligera, pero no bajo la tempestad.

SHOGUN TOTAL WAR THE MONGOL INVASION

Por G. Masnou

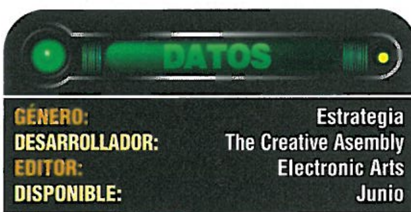
La orgía mediática que suele acompañar la salida al mercado de juegos "grandes" como *Red Alert 2* o *Black & White* hace que con frecuencia olvidemos que no sólo Westwood Studios, Lionhead y Blizzard son capaces de hacer buenos y muy populares juegos de estrategia en tiempo real. Tomemos el caso de la compañía británica The Creative Assembly. Eran un estudio "de culto", lo que quiere decir que les conocían sus amigos y familiares cercanos, hasta que editaron casi por sorpresa *Shogun: Total War* y todo el mundo estuvo de acuerdo en que aquél era uno de los juegos de estrategia del año.

The Mongol Invasion es su expansión oficial. Está a punto de editarse y sus creadores la describen como una ambiciosa puesta al día del original, con nuevas campañas y tropas. Como *La amenaza fantasma*, se trata más bien de una *precuela*, ya que la acción se sitúa unos 300 años antes de *Shogun*, en la época en que el imperio mongol invadió Corea.

Menos instrucción, más pillaje

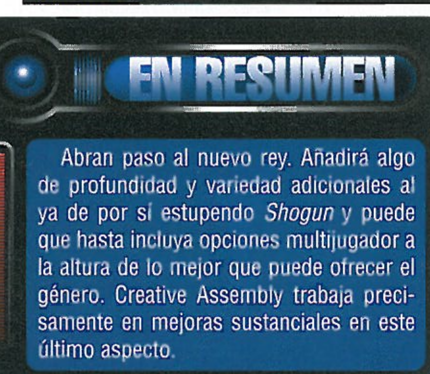
Como los mongoles eran un pueblo nómada y depredador, The Creative Assembly va a introducir un cambio fundamental que afectará a la estrategia del juego: se acabaron los dojos en que se creaban y adiestraban nuevas unidades. Ahora éstas se obtendrán mediante el pillaje. Cuando conquistes un nuevo territorio, recibirás una suma de kokus

La lluvia humedecerá las cuerdas y hará que los arcos pierdan eficacia.



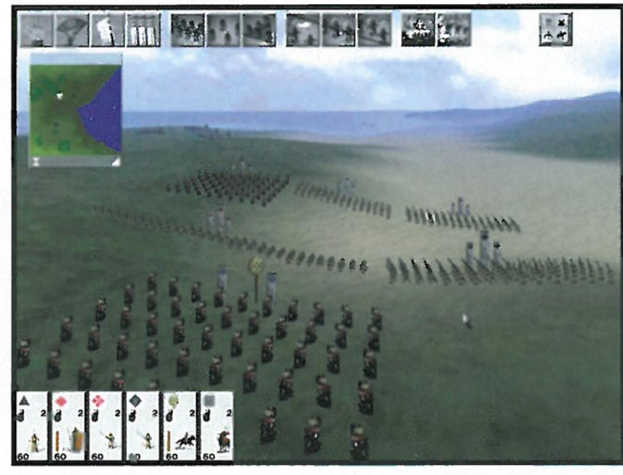
DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	The Creative Asembly
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

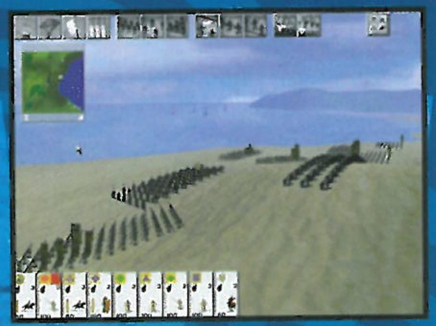
Abran paso al nuevo rey. Añadirá algo de profundidad y variedad adicionales al ya de por sí estupendo *Shogun* y puede que hasta incluya opciones multijugador a la altura de lo mejor que puede ofrecer el género. Creative Assembly trabaja precisamente en mejoras sustanciales en este último aspecto.



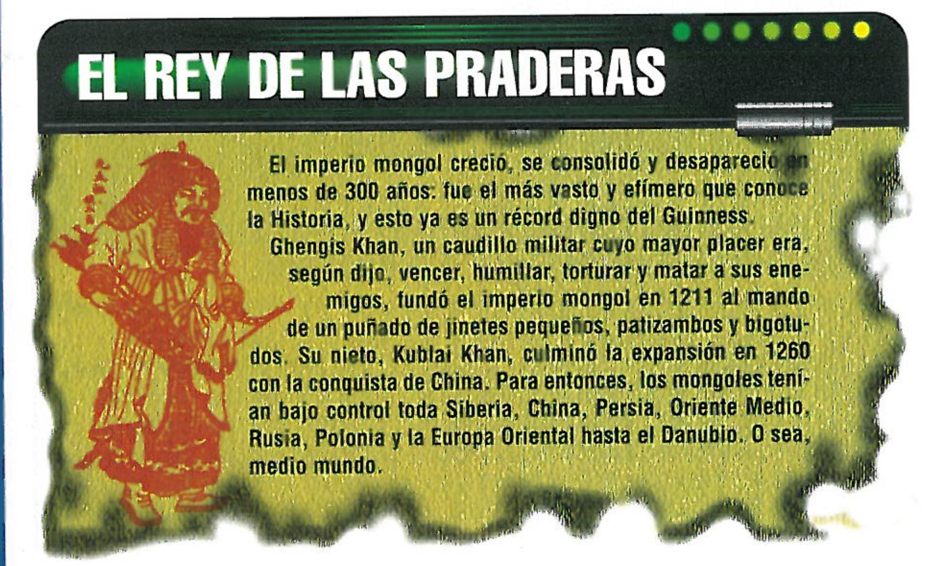
The Mongol Invasion **incluirá playas y escenarios mucho más grandes.**



Si gastas los kokus con sabiduría, podrás hacerte con un ejército que ni Zhukov en Stalingrado.



En un primer plano, las tropas invasoras. En segundo, sus medios de trasporte.



EL REY DE LAS PRADERAS

El imperio mongol creció, se consolidó y desapareció en menos de 300 años: fue el más vasto y efímero que conoce la Historia, y esto ya es un récord digno del Guinness. Ghengis Khan, un caudillo militar cuyo mayor placer era, según dijo, vencer, humillar, torturar y matar a sus enemigos, fundó el imperio mongol en 1211 al mando de un puñado de jinetes pequeños, patizambos y bigotudos. Su nieto, Kublai Khan, culminó la expansión en 1260 con la conquista de China. Para entonces, los mongoles tenían bajo control toda Siberia, China, Persia, Oriente Medio, Rusia, Polonia y la Europa Oriental hasta el Danubio. O sea, medio mundo.

que podrás gastarte en ampliar tu ejército. Estas tropas no progresan durante el juego, pero a medida que avances y obtengas más kokus podrás acceder a unidades cada vez mejores. Los mongoles tampoco se caracterizaban por sus habilidades arquitectónicas, así que sólo podrás construir torres de vigilancia y fortalezas, muy útiles para la represión de las poblaciones japonesas hostiles.

Como en el juego original, los mongoles dispondrán de una poderosa caballería que incluirá rápidos y eficaces arqueros. Su principal problema será reprimir las continuas rebeliones en los territorios ocupados. Entre las nuevas unidades de que dispondrán destacan los Thunder Bombers, unos campesinos coreanos aliados que llevarán consigo frágiles y del todo imprevisibles granadas de porcelana.

El juego estará ambientado en una época en que la pólvora aún no había llegado de China, así que el arma de larga distancia más eficaz será la ballesta (llegada de China a Japón en el siglo XIII), utilizada por una de las unidades más poderosas, los Ashigaru Crossbowmen. El ejército japonés también dispondrá de unidades nuevas: la caballería pesada (Naginata) y los espadachines solitarios (Kensai), que por sí solos podrán destruir una unidad entera de cien guerreros. Otra novedad es que los escurridizos ninja, que se disfrazan con ropa del enemigo, podrán usarse en el campo de batalla y no sólo para tareas de espionaje.

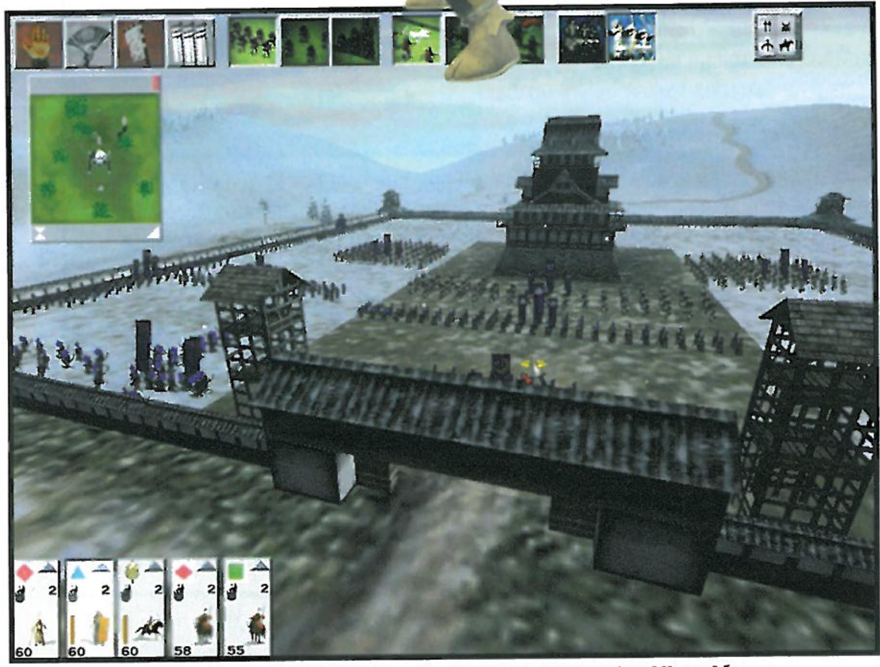
Y no sólo hay mongoles

Lo que has leído hasta ahora son las principales novedades que incluirá la nueva Campaña Mongol, pero esta ampliación también incluye tres campañas basadas en la leyenda de sendos héroes de guerra japoneses: Oda Nobunaga, Tokugawa Ieyasu y Toyotomi Hideyoshi. Serán campañas breves en que te pondrás en la piel de estos caudillos militares y deberás realizar una serie de objetivos básicos.

La expansión incluirá una campaña completa y tres complementarias basadas en célebres guerreros

La interfaz y el mapa no han sufrido apenas cambios, pero sí el motor 3D que se utiliza durante las batallas, que está siendo remozado en profundidad. Encontrarás una diversidad mayor de tipos de terreno, playas incluidas, y algunos de los mapas serán incluso un cincuenta por ciento mayores. Las texturas y el aspecto general de las unidades también van a mejorar notablemente y podrás disfrutar de nuevos efectos visuales, como las nubes de polvo que levanta el paso de los ejércitos o la espesa niebla estepeña en la que las unidades ninja pasarán desapercibidas.

Si no hay ninguna novedad, este juego de brutales invasiones y altivos jinetes pasará bajo la lupa de *Game Live* el mes que viene. Y ya no tardará mucho en asomarse a tu disco duro.



Los arqueros deberán castigar las defensas de cualquier fortificación que pretendas tomar al asalto.

ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR CRISTIAN LÓPEZ, TARRAGONA

Antes que nada, deciros que aún no he podido jugar a *Star Trek Away Team*. Así que esto no va a ser exactamente un análisis a la contra. Más bien va a ser la protesta de un *trekkie* que se siente ultrajado. ¿Creéis que exagero? Puede, pero no entiendo muy bien por qué diablos aprovecháis cualquier juego de *Star Trek* que se edita para cachondearos de nuestra serie preferida. Que si es eterna, que si es un tostón, que si donde pongan *La guerra de las galaxias* que quiten todo lo demás... Incluso cuando habláis bien de juegos como *The Fallen* destacáis que el juego es bueno "pese" a que es de *Star Trek*. No sé que tipo de frustración infantil hizo que le cogieseis odio al universo *trekkie*, pero a mí me parece más imaginativo y mucho más completo que el de cualquier otra serie o franquicia de ciencia ficción. Al menos cualquiera que yo conozca.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA
Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.

LA CUENTA ATRÁS



Parece que Dios y Adán se llevaban estupendamente hasta que pasó aquello de la dichosa manzana.

Y dijo Dios: "Adán, eres un cretino y un mal hijo, así que a partir de ahora te ganarás el pan con el sudor de tu frente". Adán, el tío, no se dejó intimidar y se buscó un currete en una revistucha. Comer, comía. Y además no sudaba gota. Pero entonces llegó la primavera, con sus terrazas, sus días interminables y su vida nocturna. Y Adán comprendió que sí, que currar era, después de todo, una maldición.

Faltan cuatro semanas:
Sánchez inaugura su cuota mensual de viajes. Se va a Londres y Oxford, a echarle una ojeada al futuro catálogo de Empire Interactive. La gente de Planeta DeAgostini le trata a cuerpo de rey, cosa que nosotros no hacemos, y claro, nos llama para decirnos que se quiere quedar.

Faltan tres semanas:
A Madrid enviamos al sobrio y disciplinado Font, que está por lo que está y no se nos pone sentimental cuando come cuatro canapés. Esta vez, nuestro Coronel va a hablar con la gente de Péndulo, Pyro y Rebel Act. Con lo que le cuenten, piensa escribir un reportaje titulado Así se hace un juego.

Faltan dos semanas:
Pues sí, faltan dos semanas. Y uno por otro, la casa sin barrer. Tanto viaje, tanta primavera y tanto cachondeo hacen que trabajar se nos haga cada vez más cuesta arriba. Pero en fin, tarde o temprano habrá que ponerse... Aunque mejor tarde.

Falta una semana:
Con la espada de Damocles del cierre pendiendo sobre nuestras cabezas, Nava y Sánchez cogen sendos vuelos con destino a Los Ángeles, donde se celebra la feria de la triple E. Uno va vía Nueva York y el otro tiembla de puro pánico cuando recuerda que tiene que hacer escala en el aeropuerto de Atlanta. Y eso suena peligroso.

Hora cero:
No, parece que Atlanta no es más que una apacible aunque algo racista ciudad sureña. No es uno de esos sitios en que si asomas el bigote te lo depilan en seco. Así que nuestro muchacho ya está en LA y amenaza con volver antes de que cerremos del todo. El mes que viene nos cuenta y te contamos.

JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

C. ROBLES

E. ARTIGAS

J. J. CID

A. JIMÉNEZ

J. RIPOLL

M. A. GONZÁLEZ

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Doce son los juegos que se reparten nuestra sección de análisis del mes de junio. Y al menos un tercio de ellos son lo bastante buenos como para que sigamos pensando que esto de analizar software incluso tiene su punto.



EL BUENO

Z: Steel Soldiers es el primer juego en mucho tiempo que consigue arrancarle al Coronel Font algo parecido a una sonrisa. Bueno, más bien era un rictus desconcertante acompañado de un tenue bramido, similar al ruido que hacen las focas al morir. Pero juramos que había felicidad en su mirada.



EL FEO

Está feo robar y mentir y mucho más feo todavía matar. Así que, cuando juegues a *Trópico*, no hagas nada de esto. Que seas el presidente de una república bananera no quiere decir que no haya más ley que la tuya y que debes embarcarte en una bacanal de vicio, autoritarismo y corrupción. ¿O sí?



EL MALO

Hay que ser muy malo para cargarse al padre de un niño que celebra su cumpleaños. Pero eso, precisamente, es lo que han hecho los esbirros de la corporación galáctica de *IWar 2*: rebanarle el pescuezo al padre de tu personaje. Ante tamaña tropelía, es hasta lógico que el muchacho se mosquee y le dé por vengarse.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 2D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

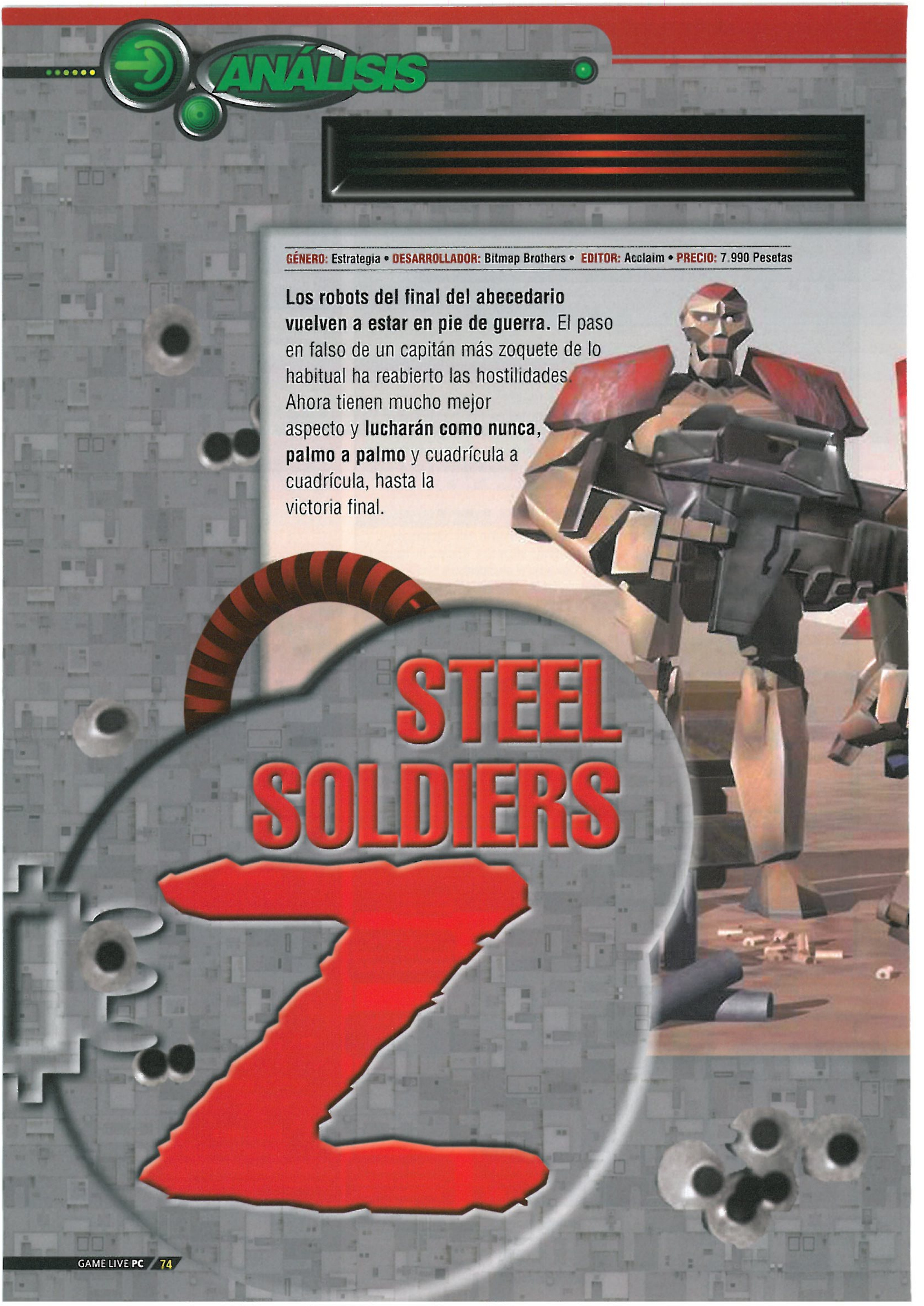
5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprarlo sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Bitmap Brothers • EDITOR: Acclaim • PRECIO: 7.990 Pesetas

Los robots del final del abecedario vuelven a estar en pie de guerra. El paso en falso de un capitán más zoquete de lo habitual ha reabierto las hostilidades. Ahora tienen mucho mejor aspecto y **lucharán como nunca, palmo a palmo** y cuadrícula a cuadrícula, hasta la victoria final.

STEEL SOLDIERS Z



Por J. Font

Tras un par de años de tregua entre las dos grandes corporaciones robóticas, Transglobal y MegaCom, vuelve *Z*, un pequeño clásico de la estrategia más dinámica. El título original se hizo un hueco en una época en que dominaban juegos como los *C&C* y *Warcraft*. Su concepto era más simple, pero también más adictivo. No había que obtener recursos ni construir edificios, se trataba de apoderarse una tras otra de las cuadrículas en que se dividía el escenario tridimensional y de la fábricas que había en ellas.

Un ingrediente esencial de su cóctel era el sentido del humor, que se manifestaba en especial en la forma en que reaccionaban los robots, depositarios de una muy elaborada inteligencia artificial. El resultado eran partidas enormemente dinámicas, un constante toma y daca en el que la iniciativa cambiaba de manos a la velocidad del rayo hasta que alguno de los jugadores conseguía dominar dos tercios de escenario. Además, siempre quedaba la alternativa de hacer saltar por los aires la base del enemigo.

En esta secuela, Bitmap Brothers ha intentado conservar todas estas virtudes y al mismo tiempo acercar un poco el juego a las premisas de la estrategia clásica. Como resultado, *Z:: Steel Soldiers* es un poco más



En *Z* lo único que vale es la destrucción masiva. No hay tiempo para andarse con remilgos.

completo sin perder nada de la inmediatez y el atractivo del *Z* original.

Existen recursos

La historia empieza en pleno armisticio entre las dos corporaciones. En la zona de Rigal, controlada por el capitán Zod, se produce un grave incidente: sus unidades se adentran por error en la zona desmilitarizada y abren fuego sobre una nave enemiga. Al darse cuenta del error, Zod opta por liarse la manta a la cabeza e inicia una guerra de guerrillas.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria		
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM		
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM		
Posibilidades gráficas	**No**	**Sí**
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	
Multijugador		
Un mismo PC: ✗	LAN: 8	Internet: 8
Idioma	Textos de pantalla: español	Voces: español

VEREDICTO

En sólo dos años, *Z* ha ganado más unidades, más opciones estratégicas y una dimensión extra. Pocos juegos de estrategia tienen un sistema de juego tan dinámico. Como en el ajedrez, se trata de llevar las piezas al cuadro en que serán más eficaces. Sólo que aquí se gana o se pierde por la vía rápida, olvídate de hacer tablas.

8,5

Objetivo: que el enemigo responda a sus provocaciones y así parezca que han sido ellos quienes han roto la tregua. Con esta sucia maniobra, Zod sólo pretende ahorrarse la bronca de sus superiores, pero el caso es que va a iniciar uno de los ciberconflictos más brutales de la historia de la robótica. Esta guerra sirve de hilo conductor a las 30 misiones de que consta la campaña individual.

Sin duda la novedad más llamativa es que el juego ha pasado de 2D a 3D. Este cambio, que la mayoría de las veces no va más allá de la simple cosmética, ha sido aprovechado por Bitmap para introducir nuevos elementos estratégicos en el juego. Se han creado escenarios basados en seis ambientaciones distintas y se han cambiado las bande-

Hay misiones en las que el objetivo va algo más allá de la pura y simple destrucción en masa.

ras por postes numerados que indican la cantidad de recursos de que dispone cada zona. Cuanto mayor sea esta cantidad, más rápido podrás construir tus unidades.

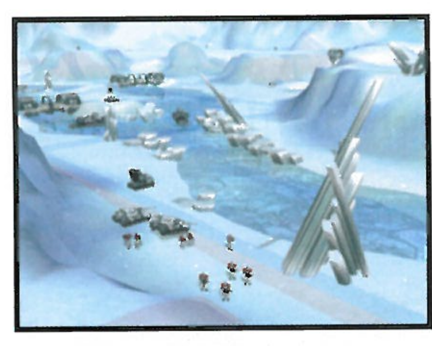
Pero no se trata de lanzarte a tontas y a locas a por los postes de recursos, ya que lo esencial es controlar las zonas elevadas, que dan una apreciable ventaja estratégica. En algunas zonas encontrarás fábricas abandonadas que puedes capturar para tu uso y disfrute, pero perder la zona no significa que te quedes sin capacidad de producir. Sencillamente construirás más lento.

Los desarrolladores han introducido un tipo de unidad, los técnicos, que sirve para apoderarse de los edificios enemigos. Si quieres construirlos por ti mismo, deberás utilizar a los constructores que, además, reparan las estructuras y unidades dañadas. Puedes optar por vender los edificios antes de que acaben en manos enemigas o destruirlos cuando la infraestructura que tienes organizada te permita generar las unidades que necesitas.

El paso a las 3D ha permitido la cre-



Utilizar cada unidad en el momento adecuado es una de las claves del juego.



A medida que avance el juego, cambiará el aspecto general de los escenarios y tendrás unidades nuevas.

ación de puentes para salvar valles. Al igual que todos los objetos del escenario, son susceptibles de ser volados para cortar la retirada o impedir el avance de las tropas. Por supuesto, pueden construirse de nuevo, pero eso hará que tu enemigo pierda un tiempo precioso que tú puedes aprovechar para mejorar las posiciones que ocupas.

Algunos de los escenarios son verdaderos laberintos, en especial aquellos que aparecen en misiones con objetivos como conseguir un edificio determinado o abandonar la zona rápidamente.

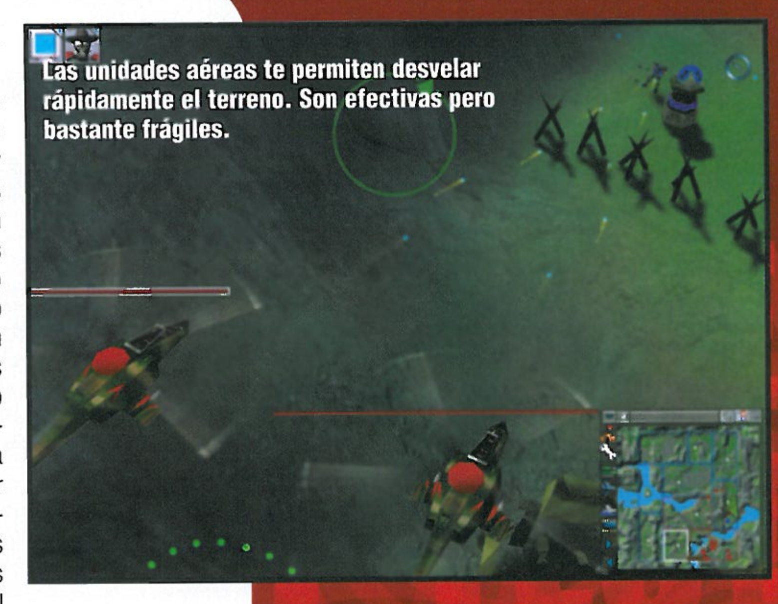
Bitmap Brothers ha sabido enriquecer la fórmula del primer juego sin adulterar en absoluto su esencia

Más inteligencia

Si hay algo que distinguía al juego original de sus competidores era la curiosa inteligencia artificial de las unidades. Cada una tomaba sus propias decisiones basándose en pautas individuales de comportamiento. Algunas tenían tendencia a decidir por su cuenta mientras que otras no siempre seguían el camino más lógico entre dos puntos. Eso se ha mantenido, aunque incluyendo submenús que permiten configurar su comportamiento y evitar, hasta cierto punto, que se comporten con imprudencia y falta de disciplina.

No obstante, olvidar de vez cuando estos submenús y permitir que los robots actúan siguiendo sus propios (y a veces estúpidos) criterios sigue siendo más divertido. Aun así, conviene usarlos cuando el viento sopla a favor del enemigo. Son la forma más eficaz de regular los niveles de dificultad más allá de los tres predeterminados en el menú general del juego.

Se ha ampliado hasta 30 el número de unidades disponibles y se han incluido unidades aéreas y marítimas, así como un pequeño árbol de tecnologías con el que puedes desarrollar algo de armamento extra. Las dos facciones rivales están perfectamente equilibradas. En el primer *Z* estaba muy claro cuáles eran las unidades que debías utilizar para cada acción concreta, pero esta vez no lo está tanto,



Las unidades aéreas te permiten desvelar rápidamente el terreno. Son efectivas pero bastante frágiles.



Todos los objetos de los escenarios pueden ser destruidos.



La nave de transporte se encargará de dejarte en el nuevo escenario. El resto es cosa tuya.

EL PRECIO DEL METAL

Si jugaste a la primera entrega del juego, reconocerás a la mayoría de los protagonistas. Psicos, Pyro y compañía están presentes en la nueva entrega. Pero también se han sumado a la reyerta una serie de héroes, personajes con habilidades especiales que te sacarán de más de un apuro en ocasiones puntuales. También encontrarás unidades que realizan funciones de espía, de técnicos o de expertos en explosivos, útiles para volar cualquier parte del escenario.





HAZ LA GUERRA Y NO EL AMOR

Nos divertimos con el primero y estábamos ansiosos por probar la nueva entrega. Aquí va un resumen de los momentos cumbre de nuestra segunda Experiencia Z:

Nuestros hombres están en una situación delicada. Vale, ellos se lo han buscado, pero el caso es que no podemos dejarlos en manos del enemigo. Así que nos movemos rápido. Justo al lado de nuestra base hay una fábrica de soldados. La conquistamos y empezamos la producción en serie. También hemos puesto a los constructores a hacer otra. Unos brazos extra nunca están de más.

Proseguimos la conquista al mando de las primeras unidades. Mientras tanto, un escuadrón está capturando zonas al otro lado del escenario. Hemos encontrado a Zarg muy cerca de la fábrica, aunque para llegar a él hemos tenido que aniquilar a unos cuantos enemigos. Ahora llega el momento de reagruparse y pasar por el centro de mando.

Estamos en una nueva misión. Nuestro objetivo es una torre de comunicaciones que está en el centro del escenario. El problema es que se encuentra en un promontorio y que para acceder a ella hay que utilizar un puente. La entrada está en el lado opuesto, junto a la base enemiga. Hemos expandido nuestra base por los laterales para aprovechar las construcciones allí situadas.

Hemos creado dos grupos y avanzado por ambos lados del promontorio. Un avance ha sido más fácil que el otro, pero ya hemos conseguido controlar la entrada del túnel y los terrenos adyacentes. Después de dar el toque de gracia a la fábrica enemiga, ya sólo quedará entrar en tropel al túnel para acabar con el radar y los cuatro palanganas que lo custodian.

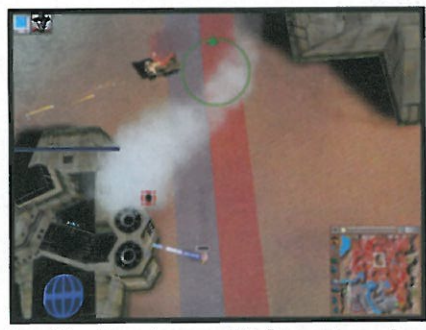
El grado de dificultad ha subido considerablemente. Así que tenemos que asegurar la zona de la base para resistir las primeras acometidas. Hemos destruido el puente para conseguir atajar el paso del enemigo y conquistado los primeros terrenos con sus fábricas para mantener la producción de unidades. Construimos defensas estáticas.

Hemos resistido el ataque y localizado los restos de la nave. Abrimos fuego para destruirlos y apoderarnos de la caja negra. En cuanto uno de tus robots se haga con ella, hay que llevarla a la base. Custódialo para que llegue a su destino. Llevamos una hora de juego y la acción no ha decaído en ningún momento. Si esto sigue así necesitaremos tila a raudales.

sobre todo cuando empiezas con el desarrollo tecnológico.

Aunque Bitmap Brothers ha sabido enriquecer la fórmula del primer juego sin adulterar en absoluto su esencia, hay un apartado que no ha sido capaz de mejorar. La interfaz sigue sin estar del todo bien resuelta. El juego es muy rápido y te obliga a desplazarte rápidamente de un lugar a otro. Con el ratón podrás controlar todos los movimientos de cámara, pero es posible que al acercarlo a los bordes para desplazar el escenario, te encuentres con que va un poco lento. Por suerte, en el panel de opciones puedes configurar la sensibilidad para que ésta alcance velocidades aceptables, aunque las que adopta el juego por defecto no son las más útiles. En líneas generales, la forma más práctica y rápida de moverte por el escenario es crear grupos y utilizar los accesos directos de teclado. Hay teclas rápidas que te permiten acceder a unidades cercanas o al centro de mando.

Uno de los puntos negativos del juego es la incorporación de unos diminutos botones al lado del mini-mapa que te permiten seleccionar la unidad más cercana de cada tipo. Si necesitas un técnico, puedes utilizar



Los técnicos te permitirán capturar los edificios enemigos. Protégelos mientras lo hacen.



Los combates están al orden del día. Acerca el *zoom* y oirás silbar las balas alrededor de tu cabeza.

el botón correspondiente. El problema es que la cámara se centra en él y tendrás que recuperar la posición para dar la orden pertinente, con lo que se pierde algo de agilidad. Por suerte, el juego te da tiempo para que te acostumbres a estos pequeños problemas. La dificultad es progresiva, así que es muy probable que cuando las acciones se aceleren ya domines perfectamente la interfaz.

Tridimensional

El salto a las 3D ha permitido a Bitmap lucirse con unos gráficos bastante espectaculares. El modelado del terreno y sus texturas son soberbios y también se han mejorado los efectos visuales. Las unidades continúan saltando por los aires una fracción de segundo antes de explotar. Los efectos son menos exagerados pero mucho más espectaculares cuando te acercas a la zona y sigues a tus unidades desde un plano poco inclinado. Las condiciones estratégicas de los escenarios han llevado a los desarrolladores a incluir un velo traslúcido en el escenario. Cuando descubras el terreno podrás ver los edificios pero no las unidades que los rodean. El juego incluye un convincente sistema de luces dinámicas con progresivas transiciones día noche.

Los sonidos también han mejorado considerablemente. La tecnología denominada DIME (Digital Interactive Music Engine), desarrollada para la ocasión, permite acercar los sonidos midi a la calidad del CD. Eso significa que suena bien y que el ruido constante y cambiante a medida que mueves la cámara crea una atmósfera de hiperactividad continua.

Se ha ampliado hasta 30 el número de unidades disponibles y se han incluido unidades aéreas y marítimas

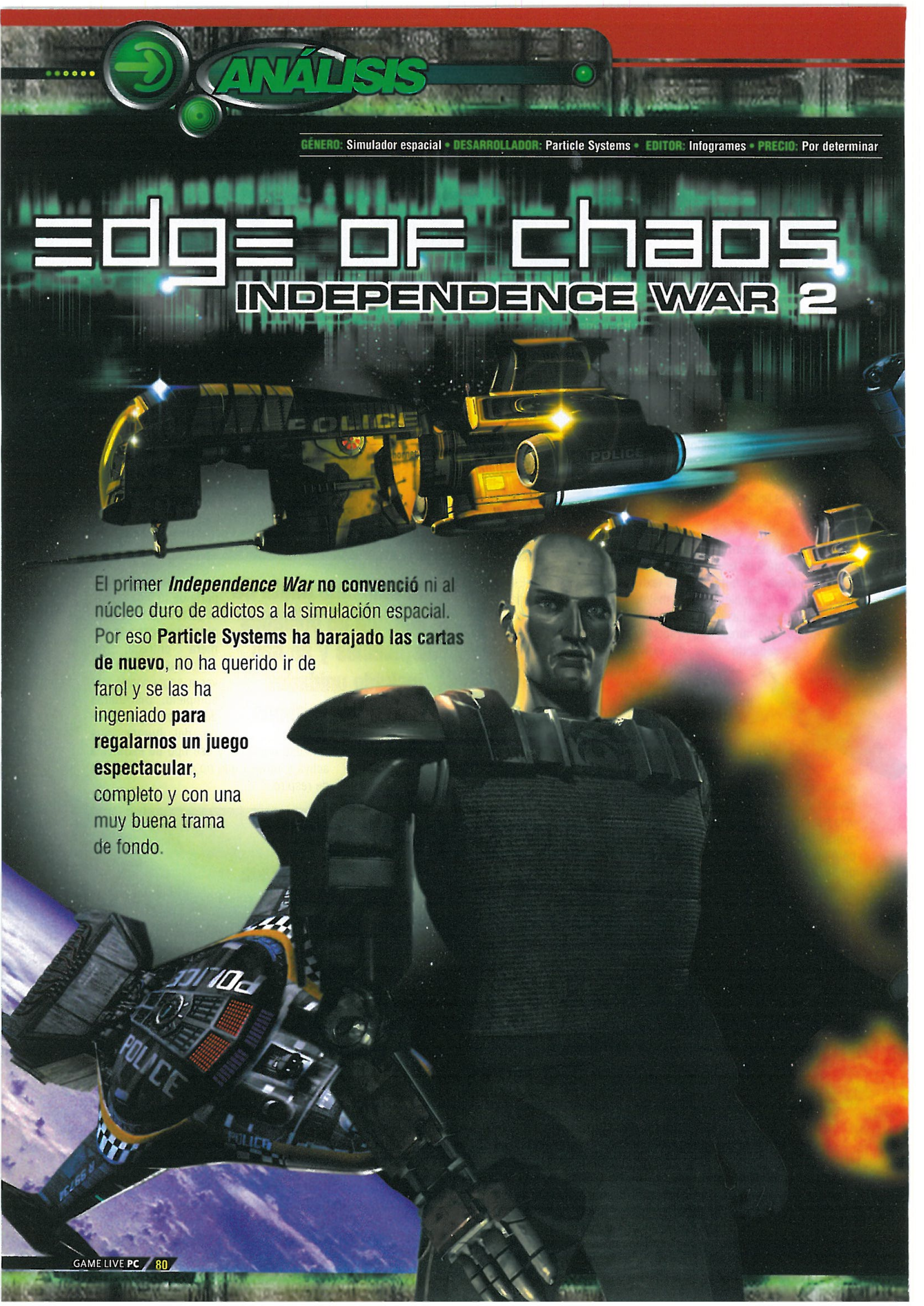
Hacerse con *Z2* significa tomar arte y parte en un festín de chatarra triturada y charcos de aceite. Seguro que estos robots belicosos y algo zoquetes se las arreglan para robar una buena parte de tu vida social. Si ya tuviste la oportunidad de jugar a la primera entrega, no dudes que *Z2* va a volver a engancharte por completo. Disfrutarás de nuevo con su sentido del humor, sus variadas unidades y ese tipo de estrategia activa y furiosa que no deja ni un instante de respiro.



Ha llegado el momento de fundir la nieve. Pon tus huestes en marcha antes de que se congelen.

GÉNERO: Simulador espacial • DESARROLLADOR: Particle Systems • EDITOR: Infogrames • PRECIO: Por determinar

Edge of Chaos
Independence War 2



El primer ***Independence War* no convenció** ni al núcleo duro de adictos a la simulación espacial. Por eso **Particle Systems ha barajado las cartas de nuevo**, no ha querido ir de farol y se las ha ingeniado **para regalarnos un juego espectacular**, completo y con una muy buena trama de fondo.



Por E. Artigas "Tuck"

Todo empieza con una secuencia cinemática de unos diez minutos que te muestra cómo los secuaces de una corporación galáctica asesinaron al padre de nuestro personaje, Cal Johnston, cuando éste no era más que un niño. Tras este lamentable suceso, te pones en la piel de Cal y le llevas hasta la base pirata que ha heredado de su abuela. Sí, lo has entendido bien, su abuela era pirata espacial, y de las mejores.

Una vez en la base, Cal aprende a pilotar diferentes tipos de naves de combate de la mano de su digitalizado abuelo. Tras las primeras misiones, Cal se hace mayor y reúne a un grupo de compiches con los que empieza a peinar la galaxia en busca de botines y... ¡venganza!

El resto lo irás descubriendo poco a poco, no voy a contarte el final de la película. De hecho, es casi como si estuvieras en el cine, dado que se combinan las escenas de acción trepidante a los mandos de cazas con los viajes de un sistema solar a otro a velocidad de la luz, sin olvidar las escenas cinemáticas que le dan una cohesión argumental impecable.

La lástima es que sólo lo puedes ver como si estuvieras en el cine si tienes un potente procesador y una buena salida de audio. Para que te hagas una idea, con un K-7 a 900 MHz en algunos momentos iba más lento de lo normal. Aun así, ya desde la introducción del juego, los altavoces con subwoofer hicieron que echara de menos las palomitas del cine. El sonido se combina con unos efectos de luces realmente geniales y la reproducción de los personajes animados es de lo mejorcito que he visto hasta la fecha, sobre todo teniendo en cuenta que utilizaba una resolución de 1.024 x 768 píxeles cuando puede llegar hasta casi el doble de resolución.

Señor Spock, a plena potencia

Pero eso no es nada, lo mejor con diferencia es cómo se reproduce el vuelo y la navegación espacial. La física está modelada hasta el último detalle. Por ejemplo, al mover la



El primer entrenamiento es algo típico: una carrera a través de anillos.



Encontrarás naves de forma casi continúa. No olvides preguntar antes de disparar.

nave se observan los cohetes propulsores que modifican la dirección de vuelo y maniobrar tu aparato no es cosa fácil, pues aunque no haya gravedad ni fricción, sí hay inercia y debes anticiparte un poco al salir de los giros.

Tu cabeza se mueve dentro de la cabina de forma sincronizada con el movimiento. Si aceleras, sufrirás un convincente efecto de retroceso. Sin embargo, como en todo simulador espacial, se ignora completamente que las explosiones no producirían ruido en el espacio, pero este detalle es fácilmente perdonable si te lo tomas como un pequeño sacrificio en aras de la espectacularidad.

Los efectos visuales y sonoros son de calidad cinematográfica



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

Como simulador es excelente; como aventura gráfica, bastante buena, y como juego de estrategia da el pego. Sólo le falta algo más de acción, sobre todo en las misiones iniciales. Si lo miramos como conjunto, podemos darnos por más que satisfechos con lo que ofrece.

7,5

En las travesías intergalácticas puedes ser tú quien pilote, pero corres el grave riesgo de chocar contra cualquier objeto si vas muy rápido, ya sea un planeta, una estrella (de luminosidad muy espectacular), o un campo de meteoritos. Y aunque no colisiones, los planetas tienen atmósfera y te desintegrarás al entrar en ella a gran velocidad. Para evitar este tipo de incidentes dispones de un sencillo piloto automático que te lleva de un punto a otro con seguridad, esquivando los obstáculos y frenando a tiempo al llegar.

El universo es tan grande que podrías perderte en él. Por suerte, las conversaciones sobre este tema con tu abuelo digitalizado son bastante largas. Él te explica todo lo que debes saber sobre tu nave y sobre los lugares que visitas, y por ese motivo puede resultarte pesado el pobre hombre. Si eres buen piloto, puedes prescindir de él y navegar utilizando el complejo mapa estelar, pero eso es algo que sólo los que tengan espíritu de astronauta llegarán a hacer.

En caso contrario, que nadie se queje de que éste es un juego muy lineal. Porque no lo es. La mayoría de las misiones las puedes dejar para más tarde, a no ser que sean oportunidades irrepetibles y requieran ser realizadas de inmediato. Así, mientras tanto puedes dedicarte al turismo espacial. Lo que al excéntrico millonario americano le costó miles de millones de dólares tú puedes hacerlo casi gratis. Y corregido y aumentado, aunque, eso sí, de forma virtual.

Respecto a los menús de vuelo, éstos han sido simplificados a causa de las críticas recibidas (y las bajas ventas) de la primera parte de *Independence War*. El único inconveniente es que se manejan a través de la cruceta del joystick, por lo que, si tienes uno muy espartano, deberás mantener una mano siempre en el teclado. Vete encargando un buen joystick con palanca de gases y no te quejes tanto, que merece la pena.



Tu base nodriza está en mitad de una nube de gas, por eso nunca ha sido detectada por el enemigo.

Hay veces en las que todo está demasiado tranquilo, y para cuando empieza el jaleo, la acción va tan rápida que ni te da tiempo de acelerar antes de que estés muerto. Bueno, calma, ya verás que estos cambios de ritmo están a la orden del día, al final uno se acostumbra a todo. En tus ratos de aburrimiento, puedes disfrutar del pintoresco paisaje espacial, ya que cuando navegas entre nubes de gas, el fondo es azul, rojo, naranja, y los cuerpos celestes pasan a tu lado muy rápidamente.

¿De dónde soy o de dónde vengo?

Según progreses en la trama irás descubriendo más cosas sobre quién mató al padre



Los efectos de disparos y explosiones son, en dos palabras: impresionantes.

No dejarás de encontrar bases a tu paso mientras navegas.

Los combates contra dos o más enemigos a la vez son parte del menú habitual.

de Cal, de manera que cada nueva misión aporta información crucial que te ayuda a ir atando cabos. Poco a poco puedes ir añadiendo nuevos sistemas a tu nave para hacerla más eficaz o incluso sustituirla por otra si te interesa. Sistemas y subsistemas hay muchos y muy variados, pero no pasa nada, porque todo lo puedes encontrar en la enciclopedia de tu base, desde los datos de prestaciones de un misil de protones hasta la historia política del espacio. Por ello no tardas en darte cuenta de cuánto se ha trabajado en Particle Systems para crear un entorno detallado. Incluso recibes e-mails, algo que ya empieza a ser habitual en los nuevos videojuegos.

Jamás hubiera dicho que la estación espacial internacional llegaría al siglo XXIII.

Pero *IWar2* es mucho más que todo esto. Puedes hacer más cosas, como acceder a la opción de combates aislados, en la que, como en las misiones, puedes dar órdenes a tus compañeros para actuar coordinadamente frente a grupos numerosos de enemigos que, una vez sean eliminados, se regenerarán en mayor número. Llega un punto en que todo lo que ves son disparos. En el obligatorio apartado multijugador, los aficionados a las sagas *Wing Commander*, *Descent* y *X-Wing* se sentirán como en casa. Podrás escoger entre las opciones *deathmatch* o bien jugar a un modo que consiste en capturar la cápsula enemiga.

Y tal vez lo mejor de todo sean las futuras ampliaciones, ya que no tardarán en aparecer editores de escenarios, misiones o campañas y quién sabe si alguna sorpresa más. En resumidas cuentas, esta segunda parte sí que es buena. Bastante más que la primera.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** PopTop Software • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

TROPICO

¿Qué es y qué no es políticamente correcto? ¿Es cierto que la política es un oficio de ratas o también hay gobernantes que persiguen el bien público? **Trópico te ayudará a plantearte preguntas para las que tal vez no existe una respuesta clara**, sólo las que tú improvises sobre la marcha al tiempo que juegas y te diviertes.







Las islas caribeñas han sido siempre foco de revueltas sociales. Y también fueron causa de continuos tira y afloja entre las grandes potencias mundiales antes de que el Telón de Acero se convirtiera en una simple cortinilla. Pero entre todas estas islas, hay una que brilla con luz propia, aunque sólo sea porque muchos de los que la visitan se traen novio o novia de vuelta o porque el tipo que la gobierna es un barbudo con gorra militar que hace interminables discursos. Como nos confesó Phil Steinmeyer, el jefe del proyecto, Cuba es el referente apenas encubierto de *Trópico*. En este simulador de gestión deberás regir y desarrollar tu propio paraíso caribeño. El juego pone la isla y tú todo lo demás.

Los desarrolladores se han centrado en crear un juego lleno de posibilidades. Puedes elegir entre partidas prefijadas y configuradas y centrarte en realizar una serie de objetivos en un máximo de 70 años. Las islas preestablecidas tienen distintos niveles de dificultad y tú mismo puedes regular el de las que configures. En estas partidas también puedes escoger el perfil del mandatario. Dispones de un amplio surtido que incluye personajes como Castro, El Che Guevara o Somoza y puedes añadirles características específicas, como la afición a las mujeres o al alcohol.

Presida usted

Una vez configurada la partida, llega el momento de empezar. Tu objetivo es mantener el poder, y para ello debes crear una economía estable capaz de cubrir las necesidades básicas de los ciudadanos. Al principio de la partida te harán falta obreros, pero luego necesitarás personal con estudios para cubrir los puestos de trabajo. Contratar inmigrantes puede ser una solución provisional, aunque a la larga te verás obligado a cubrirlos con gente a la que hayas alimentado y formado.

Tener al pueblo contento no siempre es fácil. O consigues unas cotas de bienestar considerables o deberás recurrir a la represión. Aunque hay que reconocer que comportarse como un déspota tiene su gracia, para controlar los estamentos públicos y conseguir los métodos de represión adecuados hace falta tiempo y dinero. Además, al Mundo Libre puede no gustarle la forma en que resuelves tus asuntos internos. A las primeras de cambio te verás embargado o con una flota extranjera entrando en tu límite de

Por J. Font



Trópico **es uno de los mejores juegos de construcción que han salido últimamente.**

doce millas. La alternativa es intentar que tu isla se convierta en un paraíso fiscal y centro turístico. Tampoco es fácil, ya que el tiempo que se te concede para desarrollar los diferentes sectores de la economía productiva es limitado.

Sin tregua

Debes prestar una atención casi obsesiva a la microeconomía, teniendo siempre claro de cuántos ciudadanos dispones y a qué se dedican. Cada construcción tiene su propio cuadro para controlar los salarios, el tipo de servicios y el personal que destinas a ello. Esto se puede regular fijando parámetros globales que aplicarás combinando las teclas y el ratón. Así, por ejemplo, puedes asignar el mismo sueldo a todos los trabajadores de la isla.

Un almanaque lleno de gráficos te permite ver qué marcha bien y qué no. Cuanto más avances, más tendrás que recurrir a él. El problema es que este almanaque es sólo informativo. Para tomar cualquier decisión debes salir de él y volver al escenario. En estos casos es imprescindible poner el juego en pausa o a velocidad mínima para conseguir que las decisiones sean efectivas en breve. Es un proceso que ralentiza un poco la marcha normal del juego.



Los colores indican las mejores zonas para construir determinados edificios.

La interfaz es sin duda el aspecto más negativo de *Trópico*. Está dividida en paneles de construcción, edictos y un modo que te permite pintar la isla con colores del verde a rojo para que sepas cuáles son las zonas de la isla más adecuadas para construir cada tipo de edificios. Lo malo es que hay tantos submenús que moverse por ellos es farragoso y resulta fácil cometer algún que otro error de bulto, como construir un aeropuerto en el único punto en que hay oro. Aunque los colores se activan automáticamente cuando seleccionas un



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 64 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

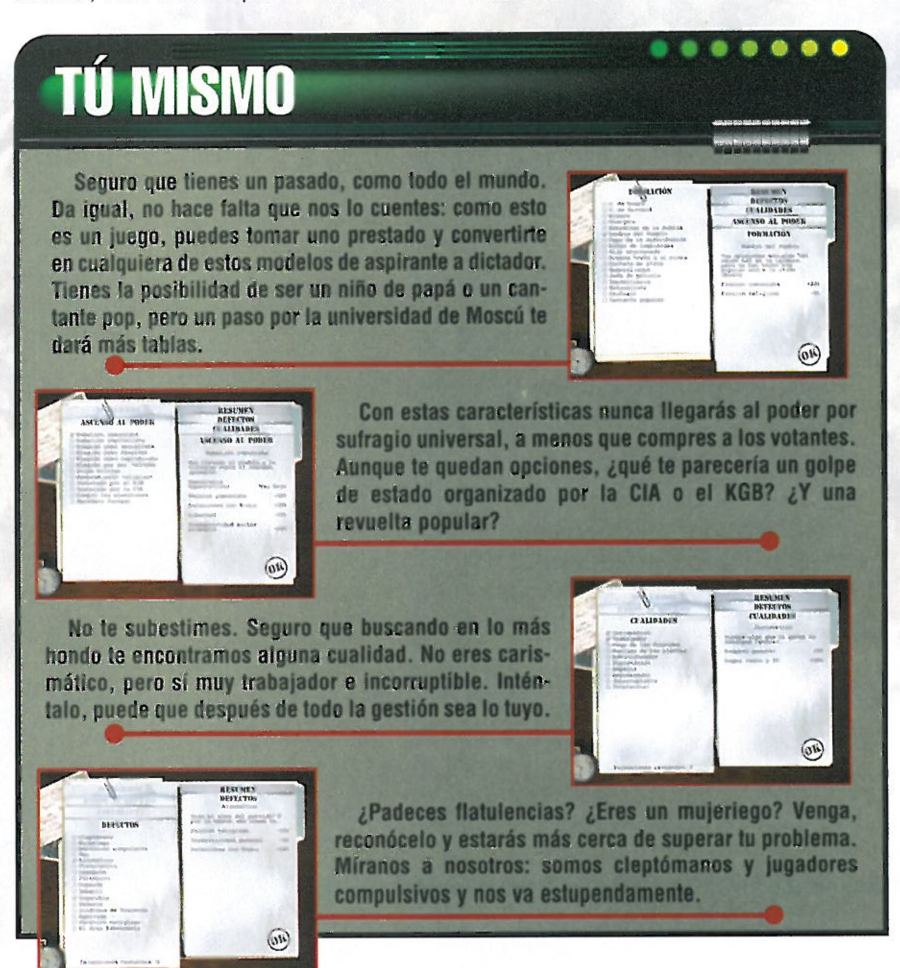
Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Si viajas a *Trópico*, que te quede claro que apenas podrás disfrutar del casino o las playas de aguas cristalinas. Una vez allí, serás presidente y deberás tomar decisiones. Un juego inteligente, completo y rico. Y, sobre todo, muy divertido. Aunque un poco confuso, eso sí.

8



TÚ MISMO

Seguro que tienes un pasado, como todo el mundo. Da igual, no hace falta que nos lo cuentes: como esto es un juego, puedes tomar uno prestado y convertirte en cualquiera de estos modelos de aspirante a dictador. Tienes la posibilidad de ser un niño de papá o un cantante pop, pero un paso por la universidad de Moscú te dará más tablas.

Con estas características nunca llegarás al poder por sufragio universal, a menos que compres a los votantes. Aunque te quedan opciones, ¿qué te parecería un golpe de estado organizado por la CIA o el KGB? ¿Y una revuelta popular?

No te subestimes. Seguro que buscando en lo más hondo te encontramos alguna cualidad. No eres carismático, pero sí muy trabajador e incorruptible. Inténtalo, puede que después de todo la gestión sea lo tuyo.

¿Padeces flatulencias? ¿Eres un mujeriego? Venga, reconócelo y estarás más cerca de superar tu problema. Míranos a nosotros: somos cleptómanos y jugadores compulsivos y nos va estupendamente.



Cuando las flechitas se convierten en rojas, llega el momento de hacer algo por el populacho.

edificio, a veces éstos se solapan con los de otras construcciones.

Los edificios tienen una barra de prioridad que determina si deben o no construirse antes que otros. Esta opción no funciona del todo bien: los caminos nunca son prioritarios, algo muy poco lógico y que te obliga a crear núcleos de población dispersos en lugar de ir extendiéndote por el mapa de forma armónica al tiempo que creas una red de caminos. No obstante, esto no supone un problema demasiado grave si te centras en construir mucho y muy rápido y te olvidas de diseñar una isla ordenada y cuadriculada.

Las calles son simples caminos y tampoco puedes crear carreteras que unan parte de las islas. Por fortuna no suelen ser muy grandes, pero es evidente que tu control sobre ellas se ve algo limitado porque apenas puedes crear infraestructuras. Puede que tu idea inicial sea imponer un desarrollismo feroz, pero pronto entenderás que tus caribeños son como los de www.melonmelon.com, o sea, que viven a su aire y pasan del estrés.

Humor caribeño

Si algo llama la atención en *Trópico* es su sentido del humor. Tanto los mensajes que van apareciendo como las propuestas que se te hacen tienen un tono desenfadado y, justo es decirlo, suelen sugerirte que te comportes como un demócrata y respetes las reglas del juego. También detenerse un rato a ver lo que ocurre en el escenario a golpe de *zoom* puede deparar situaciones curiosas, como ver borrachos por la calle o personajes sin casa descansando en mitad de la calle. Pero lo realmente divertido es ver qué ocurre cuando ya has creado complejos turísticos de relevancia o se producen revueltas populares. Si llegan a asaltar tu palacio presidencial, serás derrocado. En ese caso, GAME OVER. Sólo los millones de tus cuentas en Suiza pueden servirte de consuelo.

Puedes acercar o alejar la cámara tanto como desees hasta casi obtener primeros planos de los habitantes. El nivel de detalle es muy alto a cualquier altura. Para la banda sonora se han elegido temas salseros muy acordes con la ambientación del juego, que es impecable.

Trópico es un juego que fácilmente te enganchará. Los niveles de dificultad son muy flexibles y los objetivos de lo más variados. El tiempo del que dispones es escaso, así que deberás centrarte en la consecución de tus objetivos concretos. También encontrarás que las partidas prefijadas son un poco pobres o echarás de menos una campaña dinámica y con continuidad en que vayan apareciendo objetivos nuevos a medida que progresas. Pese a estas carencias, en absoluto graves, *Trópico* es un juego rico y muy adictivo. Y plagado de situaciones divertidas, en especial si desoyes los consejos y te adentras por el camino de lo políticamente incorrecto.

Trópico es un simulador de gestión muy completo en el que PopTop pone la isla y tú casi todo lo demás



Por el muelle, además de mercancía, entrará y saldrá mucha gente. A menos que cierres las fronteras.



Si los rebeldes llegan al palacio presidencial, tendrás que hacer las maletas.



Asegúrate que los turistas están cómodos, pero no descuides el bienestar de tu gente.

Con la torre de control aterrizan aviones más grandes y traen más turistas.

El almanaque te permite ver cómo evoluciona la población.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Masa • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 6.995 Pesetas

CONFLICT ZONE

¿Cómo? **¿Una compañía francesa que presenta el juego con el que pretenden apartar a *Ground Control* del trono de los ETR?** Reservemos un asiento en primera fila, no sea que esta vez la cosa vaya en serio y lo consigan.

Por G. Masnou

Casi cada semana se edita al menos un título de estrategia en tiempo real. Dado lo saturado que está el género, cada vez resulta más difícil distinguir unos productos de otros. Y eso que los desarrolladores se esfuerzan una y otra vez para salir de sus estudios con algo nuevo bajo el brazo. MASA, una compañía francesa de la que hasta ahora apenas habíamos tenido noticia, ha intentado desmarcarse del resto con un juego que ofrece algo de genuino realismo, unidades muy variadas y un sistema de recursos único. Se titula *Conflict Zone*.

El argumento no es muy original, algo que casi se agradece en vista de las auténticas marcianadas que empiezan a predominar en el género. Una organización terrorista llamada Ghost ha invadido Ucrania y sólo la ICP, a la que tú perteneces, puede liberar a los sufridos habitantes de la estepa. Bueno, eso si no eliges jugar con el otro bando y seas tú el que intente consolidar un peligroso régimen totalitario.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM

Recomendado: PIII; 128 MB de RAM

aDeSe +16

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ · LAN 4 · Internet 4

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Lástima que sus altos requisitos técnicos y algunos problemas para controlar la cámara y gestionar las unidades le aparten un poco del lugar que merece: el de los mejores ETR del año. Aun así es un juego hasta cierto punto original en su planteamiento y adictivo como pocos.

7



En los niveles nocturnos hay que evitar las luces que se pasean por las pantallas.



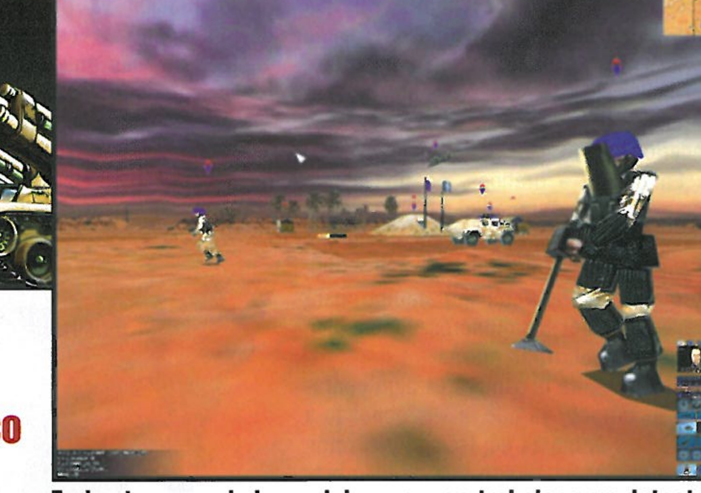
Los gráficos ofrecen un aspecto magnífico a 800 x 600. El problema es que también exigen un ordenador rápido.



Una vez destruido nuestro oponente, llega el momento de utilizar los helicópteros y salvar a los rehenes.



Son tantos que tu primer problema va a ser decidir a quién atacas primero.



En los terrenos dudosos debes poner a trabajar a un detector de minas.

Empieza la fiesta

Pongamos que eliges a los ICP, que por algo son los buenos. Tu objetivo consiste en salvar vidas civiles. No se trata sólo de ser eficaz, ya que los medios de comunicación siguen tus andanzas y a la opinión pública no le gusta ni la brutalidad ni la violencia innecesaria. Si te comportas, irás acumulando dinero que podrás gastar en la construcción de nuevas unidades. Pero la mayor parte del tiempo lo pasarás rescatando a civiles y llevándolos en helicóptero a un campamento de refugiados.

Éste es uno de esos juegos que se descubren poco a poco y que resultan cada vez más adictivos

Si a algo recuerda este juego es a un viejo *arcade* titulado *Choplifter*. Se trata poco más o menos de lo mismo y las sensaciones que provoca son parecidas: satisfacción cuando ves que los civiles empiezan a acercarse a tu helicóptero y una violenta subida de adrenalina cuando el escenario se llena de enemigos bien armados y muy poderosos. Éstos incluso provocarán que te entren ganas de poner en marcha las hélices y olvidarte del rescate.

Aunque, por supuesto, *Conflict Zone* es mucho más complejo. Tiene un marcado componente de estrategia de desarrollo, ya que invertirás el dinero ganado en construir fábricas de vehículos, cuarteles y demás. Y debes tomar el control de todo, aunque cuentas con tres comandantes que pueden echarte una mano asumiendo algunas tareas. Cuesta coordinar las operaciones, pero en cuanto superes la cuarta misión, dominarás perfectamente la mecánica del juego y la curva de interés empezará a dispararse.

La notable IA ayuda a que esto sea posible. No es que sea perfecta, pero al menos permite una cierta automatización de tareas y que la acción fluya con coherencia, ya que las órdenes de tus comandantes suelen ser bastante sensatas: ni envían a tus tropas al matadero ni toman decisiones que condicionen tu estrategia.

En cuanto a los mapas, son lo bastante complejos como para que asaltar una base enemiga exija un plan bien definido (además de la mayor aglomeración de tropas jamás vista en un ETR). La forma de mover a tu ejército es sencilla: basta con que hagas clic sobre la unidad que quieres seleccionar, muevas el cursor hasta donde desees y dejes el botón del ratón.

CHOPLIFTER, UN CLÁSICO

En algunos aspectos, *Conflict Zone* recuerda mucho a *Choplifter*, todo un clásico publicado en 1982. La mecánica del juego era sencilla. Como piloto de helicóptero debías rescatar a un grupo de 64 rehenes (16 en cada nivel) de las líneas enemigas. Como curiosidad, fue uno de los primeros juegos de ordenador del que apareció posteriormente una versión para recreativa.



Las zonas donde puedes construir vienen predeterminadas.



Cuando te topes con los miembros del Ghost, debes atacar sin piedad.

Algún lunar

Uno de los pocos problemas graves que plantea el sistema de juego es que no tienes suficiente libertad a la hora de disponer tus edificios. Lo lógico sería que pudieses construir los edificios menos importantes en primera línea para proteger mejor el resto en caso de ataque enemigo, pero el caso es que no puedes hacerlo.

En cuanto a gráficos, no dudes que son excelentes. Tanto, que a menos que tu ordenador sea una bestia parda no podrás ni acercarte a resoluciones de 800 x 600, porque hace falta mucho equipo para mover unidades tan numerosas y tan bien diseñadas a un ritmo normal.

El control de la cámara es algo confuso e incomodo, ya que te ves obligado a utilizar los cursores del teclado y el ratón para cambiar de perspectiva. Si bien esta configuración ya ha sido utilizada por otros juegos de estrategia, no hubiera estado de más que este tipo de ajustes fuesen configurables para que todo resultase un poco más natural.

Defectos al margen, éste es uno de esos juegos que se descubren poco a poco y que resultan cada vez más adictivos a medida que avanzas y te vas familiarizando con él. En fin, que se cuela por sorpresa en tu cuarto de estar, se tumba en tu sillón y se come tu cena. Y ahí se queda, hasta que llega un día que descubres que no puedes separarte de él.



TÁCTICAS TÍPICAS

La mayoría de misiones de *Conflict Zone* consisten en liberar a una población del yugo de los terroristas y llevar a los civiles a un campo de refugiados. El proceso no es complicado.



1 Éste es el punto inicial. Empiezas la mayoría de misiones de la misma forma, con pocas unidades y todo el trabajo por realizar.



2 Primero debes levantar un campamento, así que construye un generador, un par de barracas, una factoría de vehículos y tampoco te olvides del campo de refugiados para los desdichados civiles.



3 Tu próximo movimiento consiste en erigir un ejército poderoso. Construye un jeep de reconocimiento, dos tanques y al menos una unidad de quince hombres bien armados con granadas y bazucas antitanque. Llega el momento de la ofensiva.



4 Una vez hayas limpiado el pueblo de terroristas, envía el helicóptero para que recoja a todos los civiles. Procura no dejarte ninguno, ya que tendrás que volver para recogerlos.



5 Ahora ya sólo resta llevar a los civiles hasta el campo de refugiados y misión cumplida.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Cryo Interactive • **EDITOR:** Cryo • **PRECIO:** 6.495 Pesetas

También desde la sencillez es posible resolver problemas complejos. O al menos eso es lo que Cryo ha intentado con estas guerras persas. **¿Que la estrategia en tiempo real está en crisis?** Pues nada, nos olvidamos del último par de años y **volvemos a los orígenes del género.**

LAS GUERRAS PERSAS

Por J. Ripoll

Como aquel matrimonio que no cobra conciencia de su vejez hasta que abre un álbum de fotos, algunos de los que vivimos el minuto a minuto de este sector tenemos una visión algo nublada sobre lo mucho o poco que han ido progresando los videojuegos en los últimos años. Por eso, unos días antes de ponerme a escribir esta crítica, di un repaso a una docena de revistas de informática con no más de seis años de edad. En sus páginas pude ver de nuevo cuál era el aspecto de revoluciones inacabadas como *Duke Nukem Forever* o *Messiah* y pude leer sobre el espléndido futuro que, al parecer, esperaba al género de estrategia. La introducción del tiempo real había acercado al gran público lo que antes sólo eran reproducciones de juego de tablero. Los puristas se quedaban en casa lamentándose mientras el resto empezaba a gastar horas de sueño construyendo, recolectando y luchando.



En algunas batallas te sientes como el mejor Rambo persa: tú contra la humanidad.



De eso hace ya mucho tiempo, y como todo ciclo tiende a repetirse, la estrategia en tiempo real busca nuevamente una salida a su enésima crisis de identidad. Tras los deprimentes fracasos comerciales de aquellos títulos basados en entornos tridimensionales (*Homeworld* y parte de *Total Annihilation*), el drama existencial de Blizzard y su *Warcraft III* y el patético éxito de los autoplagios *made in Westwood*, un buen puñado de compañías se han cargado de razón para reivindicar la eficacia del juego de siempre, bidimensional, sencillo en concepto y asequible para todos.

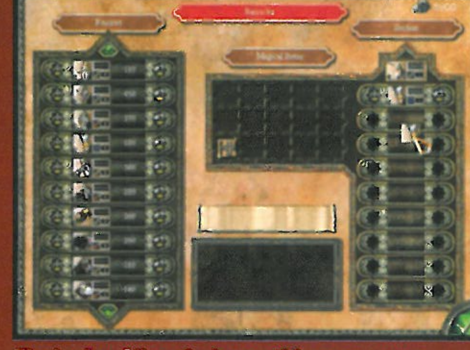
A partir de ahí cada una introduce las modificaciones necesarias, aquellas que deben convertirse en los alicientes de compra, en los destacados que con relieve y doble subrayado copan el dorso de la caja del juego. Llegado este punto, intentaré ponerme en la piel de un publicista e imaginar qué puede ser loable en *Persian Wars*. Probando.

Éste es el terrorífico aspecto de un cuadro de texto. Y hay muchos.

Desde el conformismo al más allá

A) ¿Argumento? Se ha buscado un hilo conductor que no desaparezca a la segunda hora de juego. Su origen hay que buscarlo en las historias de *Las mil y una noches*, aunque transcritas por alguien que le quiere poco bien a la literatura y menos aún a los videojuegos. En lugar de diseñar atractivas secuencias cinemáticas que nos sumerjan de verdad en ese mágico universo, se ha optado por algo mucho más sorprendente... por ¡cuadros de texto! Un personaje (con nombre para el olvido, diseño para la ceguera y voz de actriz porno o secundario de película de Chuck Norris) nos explica, con menos


Demasiada gente esperando nuestra llegada, mejor será distraerlos.


El nivel gráfico de la partida va a tono con el diseño de los menús, imagínate.


¿Quiénes son los buenos? Los que vencerán.


Ante el tablero debes sentirte como el mejor mariscal de guerra.

capacidad de síntesis que un político en campaña, el objetivo de nuestra misión.

Bueno, el primer intento de hacer un poco de marketing no ha salido bien. Quizás si hablase de...

B) ¿Desarrollo de los combates? Otra de las peculiaridades de estas guerras persas. Antes de contemplar el campo de batalla, dispones de una visión del escenario más propia del tablero de toda la vida. Desde allí muevess a tu/s personaje/s hasta alguna de las ciudades o campamentos en los que podrás coger comida o pactar alianzas. Pese a no ser novedoso, su inclusión introduce una pausa en el frenesí caótico que caracteriza a muchos de los títulos adscritos al género.

Si mantienes el interés por la historia, es probable que quieras terminar el juego

Vale, esto está mejor. Vamos a ponerle la guinda.

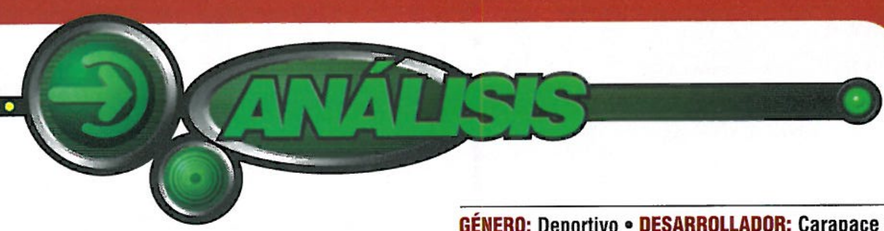
C) Y justo aquí es donde flaquea por completo la nueva apuesta de los creadores de *Crónicas de la Luna Negra*. No hay nada que lo rescate de la medianía: sus gráficos son impropios de nuestras tarjetas, las animaciones no alcanzan ni el nivel del primer *Civilization*, los escenarios son tan variados como los paisajes de Castilla... No, después de todo soy incapaz de encarnar el papel de publicista para la compañía, mejor se lo dejamos a otras publicaciones.

Páginas amarillentas

Pese a todo, seguro que algunos aún piensan que desde el clasicismo aún puede realizarse un gran juego. Y debo darles la razón. El problema es que para ello uno debe ser consciente de la importancia de los pequeños detalles. Si se quiere evitar la monotonía del continuo hacer clic sobre recurso, luchar contra monstruo y mirar posibilidades de conquista de la base enemiga, deben diseñarse escenarios complejos, con orografía útil y clima variable, enemigos inteligentes que reaccionen, se agrupen y puedan vencernos con algo más que una superioridad numérica aplastante. Y si todo eso se pierde en algún momento de la producción, siempre queda el recurso de elaborar un apartado multijugador que condone el resto de pecados.

Tras muchas, demasiadas, horas delante de mi monitor viendo desiertos interminables y batallas soporíferas, sigo sin descubrir ninguno de esos elementos que hagan de *Las guerras persas* algo más que una sombra muerta. Una proyección vacía de esos grandes juegos que ahora no son más que imágenes atrapadas entre las páginas amarillentas de una docena de revistas caducas.


Las construcciones poseen un aspecto bastante peculiar.



GÉNERO: Deportivo • **DESARROLLADOR:** Carapace • **EDITOR:** Cryo Interactive • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

ROLAND GARROS 2001

¡Dejada, bolea, revés, *smash*! Juan Carlos Ferrero ya es el número 2 en la clasificación de la ATP y junto al resto de la armada española desembarca en estos momentos sobre la arcilla del Roland Garros. **¿Serás tú la mejor raqueta del circuito profesional?**

Por A. Jiménez

Nueva versión de *Roland Garros* justo a tiempo para la celebración del gran torneo parisino, que acaba el 10 de junio. Se trata de uno de los mejores juegos de tenis que puedes jugar en tu ordenador, pero no nos engañemos: es el tuerto del país de los ciegos. El PC está huérfano en este deporte y *Actua Tennis* o *All-Star Tennis* son los hermanos pobres del *Virtua Tennis* de la consola Dreamcast.

Respecto a la versión 2000, las cosas han cambiado muy poco, así que los que la compraron encontrarán pocos alicientes para volver a la tienda. De nuevo tenemos la austera enciclopedia con fotos de los principales jugadores del torneo en las últimas décadas, canchas, resultados y fichas básicas de los tenistas, junto con un *quiz* muy pobre en el que no tardarás en saberte de memoria todas las respuestas.

¿Y Anna Kournikova?

Dispones de opciones que permiten definir el nivel gráfico, los controles, los niveles de dificultad, las cámaras, el número de sets, si quieres encuentros diurnos o nocturnos o si prefieres entrenar jugando contra la máquina lanzadora. Bautizamos a nuestro jugador pero no aparece ni un solo tenista de primera línea. Así que no verás las piernas de la Kournikova ni la calva de Agassi más que en tu imaginación, pero sí podrás elegir entre un amplio muestrario de raquetas. Justo lo que queríamos.

Los partidos pueden ser simples o dobles y hasta cuatro personas puedan jugar entre sí en un mismo ordenador. Las opciones *on line* se limitan a que podrás descargar nuevos jugadores y canchas en un futuro cercano. Jugar contra nuestros amigos es divertido, pero también lo era echar una partida al viejo *Pong*.

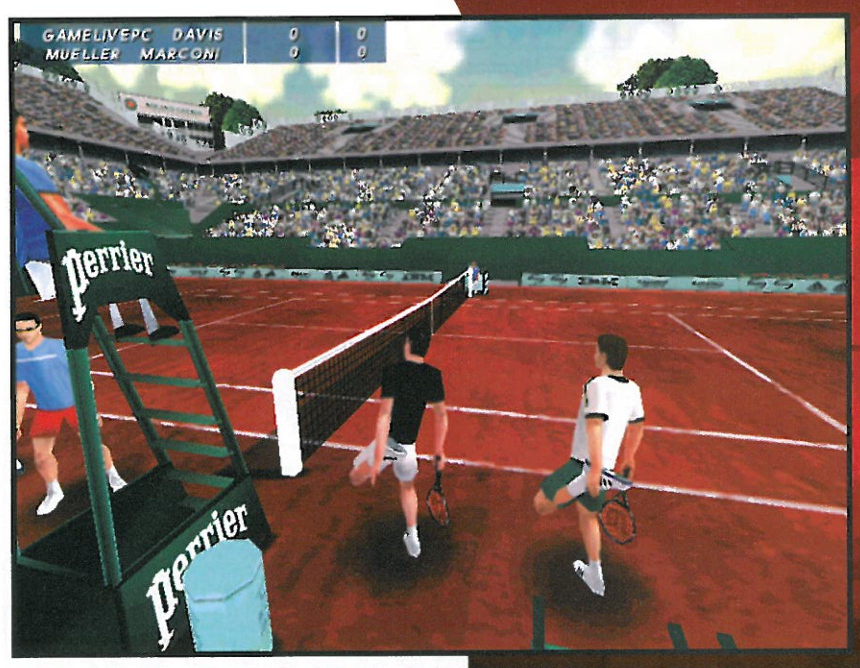
El público (bueno, esa colección de píxeles animados) aplaude a rabiar tu llegada a la pista y sigue de forma entusiasta las evoluciones del juego. Sin embargo, el nivel visual

Este saque es un obús que alcanza los 250 Km/h.





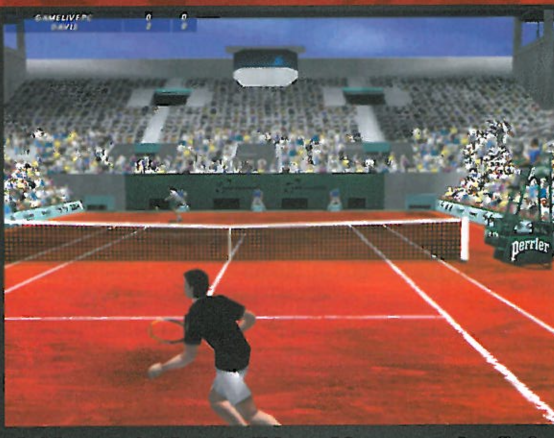
Batalla a pie de red. ¿Es que nadie quiere jugar desde el fondo de la pista?





Por los pelos. A saber dónde termina la bola.

No olvides realizar tus ejercicios de estiramiento antes de comenzar.



¿Sabías que la tierra batida es blanca y se le añade tinte rojo para facilitar el juego?

Te quedarás pegado al monitor jurando en hebreo y recordando al John McEnroe de "¡La bola entró!"



¡Así no hay quien juegue! ¡¡Os calláis o me lío a raquetazos!!

de algunos carteles y gráficos secundarios es lastimoso. El movimiento de los jugadores y sus sombras tampoco llama la atención, pero al menos la física de la pelota y la cantidad de golpes disponibles están a la altura de las circunstancias.

Hacerse con los controles no será difícil, ya que sólo hay dos botones de golpeo: *liftado* y cortado. La velocidad, colocación y tipo de golpe se define en función del tiempo que mantengas pulsado el botón, la forma en que se sitúa el cursor en campo contrario y la posición de nuestro jugador. Es fácil hacer globos y reveses, pero cuesta lo suyo vencer al ordenador, al que aún no he visto cometer un error no forzado.

Un Grand Slam descafeinado

La mejor opción disponible es el llamado Modo Supremacía en cancha, en el que podrás jugar el Grand Slam completo (Roland Garros, Wimblendon, Australia y US Open). El tipo de superficie en que juegas afecta a la velocidad de la bola y el aspecto de las canchas varía lo suficiente como para mantenerte bastantes jornadas pegado al monitor jurando en hebreo y recordando al John McEnroe de *"¡La bola entró!"*.

Sin embargo, me pregunto por qué partimos desde los octavos de final (¿no hay rondas previas?) y por qué no se ha incluido una simple clasificación que amenice nuestro progreso. Y hay cosas peores. A veces la bola pasa a nuestro tenista sin que éste se digne a golpearla. Otras veces nos cantan fuera pelotas claramente buenas sin darnos la opción de protestar al juez de silla y encima se nos intenta colar a todas horas las pesadas repeticiones desde perspectivas inusuales.

En resumidas cuentas, pese a sus fallos técnicos cuenta con un nivel de dificultad suficientemente alto y buenos efectos de sonido ambiente. Con eso ya llega para considerarlo un título aceptable, sin más. El juego definitivo de tenis está aún por llegar, pero *Roland Garros 2001* consigue al menos un aprobado justito tras un reñido *tie-break*.

ENTRENAMIENTO DE ÉLITE



SAQUE

Si quieres fulminar al contrario a base de saques directos o aces, tienes que templar los nervios y apurar la colocación de la bola casi sobre la línea opuesta de la zona de bote, como ves en la imagen. Procura acercarte todo lo posible a la red sin rozarla y reducirás las oportunidades del oponente de contestar tu servicio.



PELOTEO

Es bueno mover constantemente la pelota de un lado a otro hasta conseguir que nuestro raquetazo resulte incontestable. Nunca dejes de observar a tu oponente, si le pillas a contrapié conseguirás desesperarle. Pulsa el botón de liftar en cuanto la pelota salga de su raqueta para ejecutar golpes secos y profundos.



ATAQUE

Sube a la red siempre que te devuelvan la bola bombeada o con un globo. Lo mejor es lanzar un smash cerca de la línea de fondo. Otra opción es cortar la pelota hacia el lado opuesto en que te encuentres, pero hazlo sólo cuando veas que el contrario no podrá alcanzarla o aprovechará para fulminarte.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Microïds • **EDITOR:** Cryo Interactive • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

OPEN KART

¿Te gustaría **conducir karts en tu PC**? Bien, pues **tenemos una fantástica noticia** que darte. ¿Cómo dices? ¿Que ya has conducido alguna vez **un kart de verdad**? Pues entonces será mejor que pases la página.

Por C. Robles

Mucha gente tiene una idea equivocada del *karting,* y de la Fórmula Kart. Seguro que, alguna vez, has visto un circuito de karts en un parque de atracciones, una discoteca de verano o algo parecido. Y si lo has visto en un sitio así, te habrás encontrado con auténticos juerguistas, a menudo borrachos, haciendo el loco con estos vehículos y pegándosela en todas las curvas... ¿Crees que *eso* es conducir karts? Esperemos que no.

El kart es, en contra de lo que puede parecerle a los que nunca han pilotado uno sobrios, un vehículo muy complejo y respetable. Muchos pilotos de Fórmula 1 provienen de la Fórmula Kart, como Marc Gené, y esto no es por casualidad. La búsqueda de las trazadas buenas en décimas de segundo es tan vital para ganar una carrera de karts como la forma física, los reflejos, la precisión con el acelerador, la capacidad de apurar frenadas. Vamos, que, cuestiones de tamaño al margen, se parece bastante a la F1.



La variedad de países, cada uno con sus paisajes y clima característicos, es lo mejor de *Open Kart*.

Sin embargo, la conducción de un kart contiene un ingrediente fundamental que no existe en la F1: el derrape. Si quieres saber realmente cómo se conduce uno de estos vehículos, no tienes más que ver la secuencia introductoria de *Open Kart,* increíblemente realista. Y después, si quieres ver algo que no se parece en nada a los karts de verdad, prueba el juego. ¿Cómo Microïds ha podido desarrollar un producto tan poco realista después de generar una secuencia de vídeo tan verosímil?

Imposible pero cierto

Podría decirse que conducir un kart de verdad es algo así como un derrape constante, similar a las carreras de *rallies* sobre arena, tierra o nieve. En cambio, el tipo de conducción que encontrarás en *Open Kart* es justamente lo contrario: todo es agarre y dirección, trazadas limpias. En un kart de verdad, de lo que se trata es de perder la tracción con un acelerón y un volantazo, cruzar el vehículo y mantener la trayectoria adecuada pisando o soltando el gas, según sea necesario, hasta salir de la curva. En *Open Kart* deberás



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español

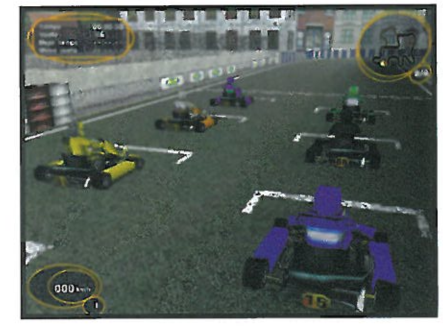


VEREDICTO

Un pretendido simulador de karts cuya conducción no se parece en absoluto a la de un kart real (para comprobarlo, bastará con que compares el juego con la intro). Aparte de eso, es un título que tiene sus virtudes: gráficamente aceptable, divertido, largo y completo. No está mal.

6

Cada uno de tus adversarios cuenta con una IA propia.



Como siempre, si te saltas la clasificación, saldrás el último.

GANAR NO ES GRATIS

El principal ingrediente que necesitas para triunfar en *Open Kart* es una conducción hábil y precisa. Aun así, en cuanto llegues a mitad del campeonato notarás que algo extraño está pasando: tus rivales cuentan con vehículos más completos y evolucionados que el tuyo. Si quieres mantenerte a su nivel, tendrás que invertir el dinero que vayas ganando en nuevas piezas para que tu kart sea un vehículo a la altura de la competencia.



Puedes modificar algunos aspectos de tu kart en las opciones mecánicas (esto es gratis, menos mal).



Sin embargo, la calidad de los neumáticos también es importante, y ésos sí que hay que comprarlos.



Las coronas de diferentes dientes pueden servirte para adquirir una mejor aceleración o una mayor velocidad punta.

El juego es divertido, pero lo único verosímil es la secuencia de vídeo introductoria

conducir como en un juego de F1: tomar las curvas por fuera, atravesarlas por el interior y salir de nuevo por el exterior sin derrapar lo más mínimo. Eso, con un cochechito de estas ridículas dimensiones y a cien kilómetros por hora, sería sencillamente imposible en el mundo real.

Mientras que en un kart de verdad el problema más frecuente es el derrape excesivo, que a menudo te hace acabar dando vueltas como una peonza sobre el asfalto, en *Open Kart* el problema es que quieres derrapar y no lo consigues. De poco sirve la velocidad que desarrolles, que sueltes el acelerador, que frenes... Nada, el cochecito está pegado al asfalto, no hay forma de sobrevirar. ¡Y lo más curioso es que Microïds dice haber colaborado con pilotos de karts profesionales para desarrollar el juego!

¿Es *Open Kart* un mal juego por eso? Pues no, la verdad es que yo no diría tanto. Se salva porque es divertido, ofrece multitud de opciones de configuración mecánica, permite introducir mejoras en tu vehículo con el dinero que vas ganando, incluye tres campeonatos, tres cilindradas distintas... También es razonablemente largo, rápido y bastante bonito (si bien gran parte de su belleza depende de los detalles que puedas permitirte con tu tarjeta aceleradora). Es un juego más que aceptable, vaya. Pero no le encontramos el realismo por ningún lado. ¿Es eso un defecto?



Una de las cosas que puedes hacer mientras conduces es tapar el carburador con la mano, pero... ¡no sirve para nada!



La animación de los pilotos al frenar o chocar es muy creíble.



También puedes hacer gestos con la mano, aunque la utilidad de esto es otro gran misterio.

GÉNERO: Carreras/Acción • **DESARROLLADOR:** THQ • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** Por determinar

EMERGENCY PATROL

Para ampliar un poco su línea de juegos educativos, **THQ ha llegado a un acuerdo con las compañías de juguetes Mattel Hot Wheels y Matchbox**. En los próximos meses, nos espera una larga sucesión de títulos basados en este par de licencias. *Emergency Patrol* es el primero de ellos.

Por C. Robles

La moto de policía te permite hacer cosas como esquivar esas vacas.

En este juego con estética de dibujos animados se trata de completar misiones con cuatro vehículos de urgencias distintos: una ambulancia, un camión de bomberos, un coche de policía y una moto patrulla. Hay un total de 27 misiones diferentes, nueve para cada vehículo, y todas se desarrollan en la misma ciudad de monigotes animados y algodón de azúcar. En general, se trata de conseguir que todo funcione con normalidad e ir resolviendo problemas puntuales. Cuanto te toque ser policía, tendrás que perseguir a atracadores de bancos, si eres bombero, deberás acudir a determinados incendios y si te ha tocado sentarte al volante de una ambulancia, pues eso, recogerás enfermos y heridos y los llevarás al hospital.

La verdad es que *Emergency Patrol* no es la quintaesencia de la originalidad, ni de la diversión. Podríamos tomárnoslo como un programa educativo para niños, pero es que tampoco cumple una función educativa del todo adecuada: no te penalizan por destrozar farolas, papeleras o señales de tráfico, tu vehículo no sufre desperfectos cuando choca, una especie de flecha mágica te indica en qué dirección exacta está tu objetivo, para que ni siquiera tengas que molestarte en buscarlo en el mapa o bajar a preguntar... Nuestros tiernos infantes acabarán pensando que la policía se dedica a seguir una flecha durante todo el día, capturando a atracadores de bancos desarmados y cargándose todo el mobiliario urbano sin el menor pudor. Y no queremos que eso pase, ¿verdad que no?



Sigue la flecha para encontrar tu objetivo. Cuando la flecha se ponga en rojo es que estás muy cerca de tu objetivo.







Empiezas por detener a todos los criminales de la ciudad y luego te pones el traje de bombero.



GÉNERO: Estrategia/Acción • **DESARROLLADOR:** THQ • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** Por determinar

MISSION BRAVO


Suelta un par de bolsas de juguetes bélicos en tu jardín y verás la que arman ellos solitos...

Pues sí, vas a ver cómo **todos los juguetes bélicos** de Matchbox **se cuelan en tu monitor**. Pero si lo que quieres es controlarlos, tendrás que esperar a que editen *Mission Bravo 2*.

Por C. Robles

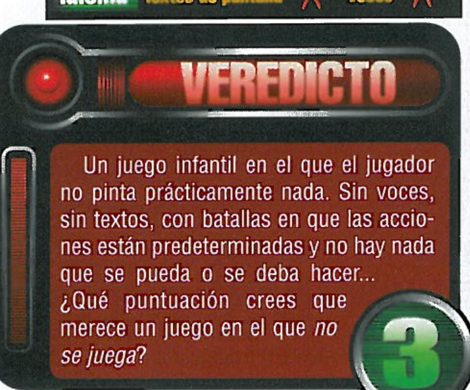
Como lo oyes, por mucha ilusión que te haga poner en práctica todas las batallas que imaginabas con tus viejos juguetes de plástico, vas a tener que esperar, porque *Mission Bravo* no te dejará participar en ellas. Va a ser la CPU quien se lo va a pasar pipa destrozando las posiciones enemigas al mando de un surtido escuadrón de juguetes bélicos mientras tú miras y (si quieres) aplaudes.

Imagínate que te dispones a jugar con un amigo una partida de damas. Sacáis el tablero, colocáis las fichas en sus correspondientes casillas y, justo cuando vais a empezar... ¡las damas empiezan a moverse solas! ¡Ellas deciden qué hacer, qué piezas contrarias comer y cómo ganar o perder la partida! Increíble, ¿no? Pues eso es, exactamente, lo que hacen los simpáticos vehículos de *Mission Bravo*. Eliges una misión, la CPU te muestra la localización de los enemigos, colocas tus unidades de combate en el área anterior a la zona enemiga y pulsas el botón de ataque. Y ya está, se acabó la interactividad entre el juego y tú. A partir de aquí, todo tu papel se reduce a seguir una secuencia de vídeo que te muestra el supuesto resultado de tus decisiones: tus vehículos irán por donde quieran, dispararán a lo que les dé la gana y, a veces, incluso ganarán. ¿Has fracasado? Pues vuelve a jugar, esta vez, colocando tus juguetes en lugares distintos. Tarde o temprano encontrarás la disposición de tropas más adecuada o a tus vehículos les dará por acabar con el enemigo y llevarte de la mano a la victoria. ¿Verdad que suena divertido? Incluso diríamos que inaugura un nuevo concepto, el *no-juego*, o "la CPU se lo guisa y se lo come". Vivir para ver.


Los enemigos son los juguetes rojos, no te costará distinguirlos.


Algunos de los vehículos pueden transformarse, como los juguetes reales.






Gráficamente aceptable, pero... ¿en qué clase de juego no juegas?



GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Silicon Dreams • **EDITOR:** Lego Media • **PRECIO:** 6.490 Pesetas

LEGO ISLAND 2
The Brickster´s Revenge

Otro juego de **construcción y sonrisas** a cargo de los infatigables **monigotes de Lego**. La isla Lego, ese paraíso geométrico, ha quedado hecha unos zorros, y tú **debes ser quien reúna los bloques necesarios** para reconstruirla.

Brickster's Revenge es un más que digno continuador del fantasioso y algo absurdo Lego Island.

Por J. Font

Brickster's Revenge es un producto infantil basado en los personajes del universo Lego. La historia narra las aventuras de Pepper, repartidor de pizzas que recorre la isla de Lego montado en su monopatín. Si haces bien tus primeros repartos, te construirán una casita. Los problemas serios empezarán cuando la entrega de una de tus inocentes pizzas provoque que el malo de esta historia (Brickster, un destructor que odia a conciencia las coloristas geometrías del mundo Lego) se fugue de la cárcel. A partir de allí, Pepper se embarca en la aventura de su vida con un objetivo claro: enderezar el entuerto causado.

La salsa de la aventura consiste en la variada red de subjuegos que deberás ir superando para alcanzar tu objetivo final. Cada vez que completes uno, se abrirán nuevas islas hasta entonces bloqueadas y podrás continuar tu aventura, ya sea con vehículos todoterreno o a lomos de un solícito dinosaurio.

Lego Island 2 es un juego entretenido y cuenta con un impecable ambientación, una fórmula de juego rica y excelentes animaciones de personajes y vehículos. Claro que nada de esto es de extrañar si tenemos en cuenta cuáles son sus requisitos mínimos. ¡Un Pentium II con 64 MB de RAM para un juego infantil! En ocasiones verás que va algo lento, sobre todo a la hora de cargar, y también notarás algún problema cuando la cámara se acerca a los objetos.

Sí, es un juego de Lego, pero en pocos productos "educativos" encontrarás un cielo tan realista.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: Español. Voces: Español

VEREDICTO

Probablemente el menor de la casa esté encantado con este producto si tiene paciencia para soportar los tiempos de carga. La cámara suele tropezar con los objetos del escenario, aunque visualmente parece un trabajo perfecto. Entretenido es la palabra clave.

5



Pepper, el malvado Brickster y compañía se mueven con una agilidad y precisión envidiables.

GÉNERO: Juegos de sobremesa • **DESARROLLADOR:** Varios • **EDITOR:** Xtass Publishing • **PRECIO:** 1.495 Pesetas

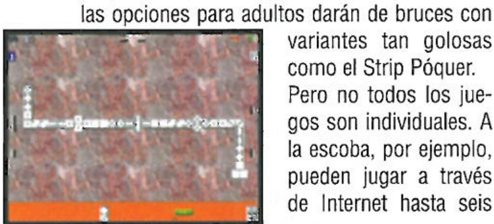
CLASSIC Card Games & Board Games

¿Necesitas un contrincante para tus partidas de juegos de sobremesa? Con este CD, podrás reeducar a tu compatible. Y hasta desnudarlo, si se deja.



Por J. Font

Classic Card Games es un CD que recopila un número importante de los juegos de cartas y tablero que pueden encontrarse en la Red. Se trata de freeware, shareware y demos de juegos como el mus, los incombustibles solitarios, el ajedrez o el parchís. Dentro de cada tipo encontrarás un amplio surtido de opciones y variantes, como en el caso del póquer, los solitarios y el mus. Los amantes de las opciones para adultos darán de bruces con variantes tan golosas como el Strip Póquer. Pero no todos los juegos son individuales. A la escoba, por ejemplo, pueden jugar a través de Internet hasta seis jugadores, Y también existe una versión del Trivial Net, aunque cuando la instales aparecerá un mensaje para informarte de que existe una versión actualizada que puedes descargar.



La ventaja de este tipo de recopilatorios es que ahorran unas cuantas horas de rastreo en la Red, pero ni siquiera se incluye una carátula del juego que te indique qué es qué y se echa de menos algo parecido a una interfaz que dé algo de información básica. A falta de ésta, dedicarás bastante tiempo a intentar averiguar de qué va cada juego y si te interesa o no instalarlo. El precio es razonable, así que puedes apostar por este pobre recopilatorio si tus horizontes lúdicos no van más allá de echarte una partidilla al mus contra tu sufrida CPU.

2



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 90; 16 MB de RAM
Recomendado: P 120; 32 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla ✗ Voces ✗

FICHA TÉCNICA

aDeSe TP

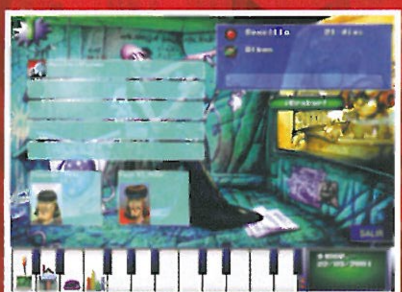
Procesador y memoria
Mínimo: P 166; 16 MB de RAM
Recomendado: P 200; 32 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español Voces: español





GÉNERO: Simulador • **DESARROLLADOR:** New Generation Software • **EDITOR:** Diáspora Games • **PRECIO:** 3.995 pesetas

CHARTBUSTER

He aquí tu oportunidad de convertirte en cazatalentos de la industria discográfica y acumular discos de platino y oro.

Por J. Font

Después de *Millonario*, Diáspora vuelve a la carga con un simulador de descubridores de talentos musicales. El juego incluye tres niveles de dificultad y cuatro objetivos que cumplir. Se trata, en esencia, de crear tu propia discográfica, fundar grupos y lanzarlos al estrellato. Tu primer objetivo es contratar músicos y desarrollar un estudio de grabación desde el que lanzar el grupo al estrellato. El local que posees es susceptible de ser ampliado para albergar más departamentos. Si juegas en modo fácil, el juego sigue un sistema de turnos. Eso evita que te veas abrumado al principio de la partida. Navegar por pantallas configurando todo tipo de cosas es a lo que más te vas a dedicar. Aparte de tener contentos a los músicos, tendrás que hacerte cargo de detalles como las pólizas de seguros o las negociaciones con los proveedores. *ChartBuster* es un juego hasta cierto punto original y tiene un número aceptable de opciones de juego, pero ni por acabado ni por desarrollo pasa de simple curiosidad para jugar un rato.





ACCIÓN

Por J. Ripoll

Sangre fácil

Era un sábado de lluvia y viento, uno de esos días en los que tu casa, tu PC y tus juegos son el mejor refugio. Ese sábado contaba con título de estreno y una botella de vino para disfrutar de la aventura. Por desgracia, el título en cuestión era *X-Com Enforcer*, una ofensa a una saga memorable, un nuevo ejemplo de motor de préstamo e ideas de saldo. Deprimido, apagué el ordenador y me dirigí al otro destino posible en ese sábado de lluvia y viento, el cine.

Y vi *Los ríos de color púrpura*, una película a años luz por debajo de *Memento* o *Sospechosos habituales*, pero que asume sin rubor ciertas pautas típicas de los videojuegos (persecución de coches, combates al modo *Tekken*, carreras, tiroteos...) para llevarlas a un terreno al que ya les gustaría a éstos llegar algún día.

Tras veinte años de "arte electrónico" deberíamos empezar a elevar el nivel de exigencia

El "arte electrónico" cuenta con más de veinte años a sus espaldas, así que ya va siendo hora de que elevemos nuestro nivel de exigencia. Ya no bastan cuatro texturas fotorrealistas y millones de polígonos para atarnos decenas de horas delante de un monitor. Se debe dar un paso adelante y para ello es indispensable la contratación de guionistas, personas capaces de crear y desarrollar una historia solvente y con pies y cabeza. ¿Acaso estamos tan acostumbrados a disparar y saltar sin saber por qué y hacia dónde que hemos acabado por presuponer que todo guión de videojuego es material desechable?

Los juegos para PC tienen un potencial superior al de cualquier otra forma de ocio. Pero desde el conformismo sólo se alcanza la autodestrucción, y si seguimos pisando nuestras propias huellas, las próximas tardes de sábado con lluvia y viento será el cine la primera opción, el mejor refugio. ■



jripoll@ixoiberica.com



ESTRATEGIA

Por J. Font

Castro y el terror

Cualquiera que siga más o menos de cerca la actualidad internacional se habrá dado cuenta de que las guerras ya no son lo que eran. Las últimas noticias sobre el enfrentamiento árabe-israelí o las recientes carnicerías de Bosnia o Irak demuestran que ahora tiene mucha importancia un factor que tal vez ni siquiera preocupaba a Alejandro Magno cuando conquistó media Asia: el factor psicológico.

Destruir las infraestructuras enemigas y bombardear objetivos civiles para crear pánico entre la población son las principales tácticas de los nuevos cerebros de la guerra. Las sucias y demasiado tecnológicas guerras del último decenio no suelen interesar a los desarrolladores de juegos. No, ellos siguen fieles a las guerras de antes, de la Segunda Guerra Mundial hacia atrás. La prueba de ello es que dos de los títulos más interesantes que acaban de saltar a la palestra, *El Destino del Dragón* y la expansión de *Shogun, The Mongol Invasion*, están ambientados en periodos de la historia en que la estrategia bélica tenía más importancia que el terror a escala masiva y la destrucción pura y simple.

Seguro que Fidel Castro nunca imaginó que acabaría convertido en un personaje de videojuego

Por suerte, los amantes de la estrategia menos tópica y hasta cierto punto incruenta pueden olvidarse de lo mal que va el mundo jugando a *Trópico*. Este juego, antes objeto de una absurda polémica que parece haberse diluido, propone (además de muchas horas de diversión) tomar parte en una inteligente farsa sobre las repúblicas bananeras y la Cuba de Fidel Castro. Desconozco cuál ha sido la reacción de Fidel, pero prefiero seguir desconociéndola si eso me ahorra uno de sus discursos de cuatro horas. Seguro que el barbudo autarca cubano nunca imaginó que acabaría convertido en un personaje de videojuego, aunque si alguien podía darle semejante papel, ésos eran sus vecinos americanos. ¿Será ésta una táctica de guerra moderna destinada a minar la moral de la población? ■

jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou

Juegos que te acechan

Como dice el refrán, año de nieves, año de bienes. Este año ha nevado y llovido todo lo que no nevó ni llovió los cuatro o cinco anteriores, y ahora nos preparamos para recoger una estupenda cosecha de software aventurero en forma de muy esperadas secuelas. La primera de ellas es *The Sleeping Dragon*, la tercera entrega de *Broken Sword*. Revolution sólo ha confirmado tres cosas sobre el juego: se desarrollará (cómo no) en 3D, se podrá utilizar el ratón y (¡glups!) incluirá combates. Crucemos los dedos para que no nos entreguen un nuevo *A sangre fría*.

Mientras se confirma si Revolution va por buen camino o no, la más grata sorpresa puede dárnosla otro tercer capítulo de una saga famosa, *Myst 3: Exile*. Ambición no le falta, ya que ofrecerá cinco nuevos mundos a explorar y una cantidad ingente de misterios por desvelar. Vamos, que podría ser un best-seller de narices.

Mi apuesta personal es The Watchmaker: una oferta atípica en la que se aprecia la huella de Gabriel Knight

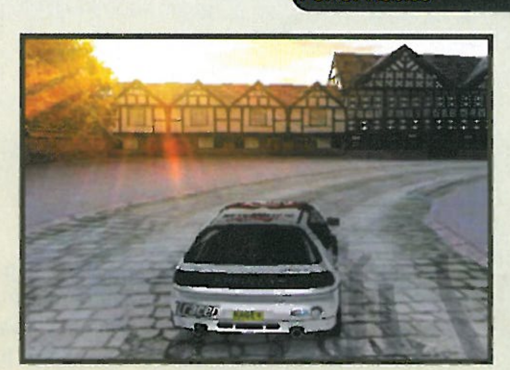
Puede que este par de títulos amplíen los horizontes de un género en el que, aunque vuelven a editarse títulos, más bien predomina la vulgaridad. Cada vez hay más aventuras que, como *Schizm: Mysterious Journey*, se basan en la socorrida fórmula "se desarrollará en modo 3D en primera persona, con la posibilidad de observar los 360 grados del entorno del personaje..." y todo lo demás. Y para terminar, una apuesta personal: *The Watchmaker*, una oferta inusual entre los aventureros, en la que se aprecia la huella de *Gabriel Knight*, el sentido del humor de *Monkey Island* y, sobre todo, una brillantez inédita desde, por lo menos, *Grim Fandango*. El número que viene, más. ■

gmasnou@ixoiberica.com



CARRERAS

Por C. Robles



No hay sorpresas virtuales

Hace unos días, iba yo tan feliz conduciendo un coche real cuando, de repente, fui a embragar y el pedal se hundió bajo mi pie con un golpe sordo. El cable del embrague se había partido. ¡Sorpresa!

¿Cómo debe uno actuar ante algo así? ¿Qué se hace cuando, sin razón aparente o sin esperarlo, algo se rompe? ¿Cómo se para un coche sin embrague? ¿Y uno sin frenos? ¿Qué sucede si, un buen día, la dirección se rompe cuando vas por la autopista a todo trapo? Meditando sobre esto me di cuenta de que ningún juego "instruye" sobre este tipo de cosas. Puede que los componentes del vehículo se deterioren y funcionen mal en muchos, pero en ningún juego te quedas sin embrague. Entre otras cosas, porque en los juegos de carreras no hay embrague, todos funcionan con marchas automáticas o semiautomáticas (por mucho que el menú las llame "manuales").

Hace unos días, tuve el dudoso placer de saber cómo se conduce un coche sin embrague. Sí, lo hice: volví a casa sin embrague. Y me saltaré por un momento mi sentido de la cordura para confesar que... me divertí. Arranqué con la primera puesta, subí las revoluciones y comprobé que, al soltar de repente el acelerador, la palanca salía casi sola para acoger en su regazo una segunda marcha algo más "sonora". Y después le sucedió la tercera, sin apenas esfuerzo. El coche sufría espasmos de lo más cómicos con cada cambio de velocidades.

¿Cuántas averías "divertidas" nos perdemos jugando?

Y por eso, me pregunto: ¿cuántas averías "divertidas" nos perdemos jugando? Seguro que muchas. ¿Cuántas veces has perdido en un juego el freno de servicio y has tenido que usar el freno motor y el de mano para parar? ¿Alguna vez, jugando, has pinchado y has tenido que hacer una locura para no salirte de la carretera? ¿En algún juego has salido con el freno de mano puesto sin darte cuenta? ¿Cuántas veces se te ha calado un coche virtual? ■

crobles@ixoiberica.com

OPINIÓN



DEPORTES

Por A. Jiménez

El futuro del deporte virtual

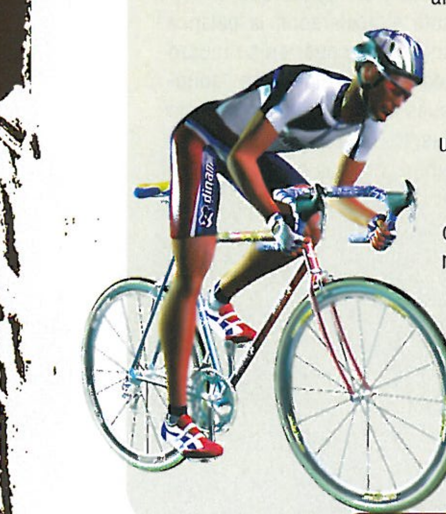
Dicen que cualquier tiempo pasado fue mejor, pero yo no lo creo. Esta forma de pensar corresponde a los que sienten nostalgia por sus años juveniles, cuando todo parecía mucho más intenso porque era nuevo. Pero todas las generaciones tienen derecho a reivindicar su lugar en el calendario. Incluso ésta, la de la era de la televisión a la carta.

El deporte del futuro será un gran espectáculo por el que todos deberíamos apostar. La inteligencia artificial hará palidecer a los mejores deportistas (Kasparov fue derrotado por Deep Blue) y las rutilantes estrellas retorcerán sus cuerpos más allá de los actuales límites físicos de la complexión humana. Ésa es la apuesta de EA Sports, sobre todo tras lo descubierto en el E3 de este año (del fútbol y el baloncesto al cricket, el rugby, la caza, la pesca... ¿para cuándo su versión del atletismo?), pero no quiero olvidarme de otras grandes compañías que pujarán por convertirse en las mejores en su especialidad.

El deporte del futuro será un gran espectáculo por el que todos deberíamos apostar

La tercera entrega de *Tony Hawk's Pro Skater* equivaldrá a un festival de piruetas sobrecogedoras. Las carambolas de *Jimmy White's 3 Cueball* reafirmarán el genio de Archer McLean sobre el tapete. *PC Fútbol Online* convertirá al manager nacional por excelencia en una auténtica liga con vida propia. El próximo *Links* se prepara para convertirse en *Microsoft Golf Simulator*, con una emulación casi perfecta y un fantástico editor de campos. Quizá sea el francés *Cyclism Manager* el que bata al sprint a *Eurotour Cycling*. O *Nagano 2002* el que se haga con el oro olímpico.

Lo bonito de los videojuegos es que siempre dejan un margen para el deseo. Nunca tendremos bastante, pero los logros de los programadores no dejan de impresionarnos. Nos sentimos como espectadores de un circo en que los dioses del diseño informático intentan una y otra vez que les otorguemos el 10 imposible. ¿Quién se acuerda Ahora de Nadia Comaneci? ■



ajimenez@ixoiberica.com



ROL

Por J.J. Cid

El juego con que soñamos todos

Seguro que la inmensa mayoría de vosotros, por no decir todos, tiene reservado un sitio de privilegio en su estantería para el que es considerado como la Biblia de la fantasía moderna y por ende de los juegos de rol. ¡Acertaste! Estamos hablando de la magistral trilogía de J. R. R. Tolkien *El Señor de los Anillos*. Por esa maravillosa puerta entramos hace años en el mundo mágico del rol. Y aquí seguimos.

A menos que estés recluido en un convento franciscano o el rol te interese menos que los vaivenes amorosos de Rocíito, sabrás de la conversión cinematográfica que está realizando Peter Jackson de las aventuras de Frodo y compañía. Toda una superproducción al más puro estilo Hollywood, plagada de efectos especiales y rutilantes estrellas en torno a un anillo, *"un anillo para gobernarlos a todos, un anillo para encontrarlos"*.

¿Cómo convertir en juego de rol la película más esperada por los aficionados a este género?

Como era de suponer, las principales desarrolladoras de videojuegos pujaron fuertemente para conseguir los derechos de tan suculenta franquicia, que finalmente cayó en manos de Vivendi Universal Publishing, aunque Electronic Arts también lanzará un juego que parece contar con la licencia de la película.

Como buenos aficionados al rol, lo menos que podemos pedir es que las adaptaciones estén a la altura de la novela. Y que la palabra "rol" vaya inequívocamente asociada al título. Pero, ¿cómo adaptarlo?¿Debería seguir fielmente el hilo argumental de la película u ofrecer suficiente libertad para no encorsetarnos?¿Tendríamos que manejar a los principales protagonistas o eso limitaría nuestra libertad a la hora de crearlos y hacer que evolucionen? O ¿cómo afrontaríamos momentos cruciales de la película? Porque, no nos engañemos, ninguno de nosotros se metería en Moria si supiésemos que al final nos espera un Balrog. ■



jjcid@ixoiberica.com



SIMULACIÓN

Por E. Artigas "Tuck"



Volar por instinto

Desde hace algún tiempo he conocido varios pilotos virtuales que me han dado qué pensar. Es frecuente que en una conversación sobre aviones muchos de ellos reconozcan que sus conocimientos sobre la aviación son escasos. Pero luego combatías con ellos y resultaban ser de los más escurridizos y hábiles que me había encontrado. No era cuestión de hacer trampas, sus maniobras eran perfectamente posibles. Lo que sucedía era algo que está resultando ser la mismísima esencia del E-learning: estos pilotos se limitan a volar, y punto. Aunque no lean ningún artículo sobre aviación, a la larga aprenden y desarrollan unas habilidades no sujetas a ningún paradigma. En otras palabras, desarrollan su instinto del vuelo. "¿Que a qué velocidad giro mejor? No lo sé, pero me sale bien", suelen decir.

Volar bien es mucho más una cuestión de práctica que de conocimientos y teoría

Ante esto, aquellos que nos hemos pasado años leyendo libros del tema en lugar de volar más, no podemos hacer sino expresar nuestra admiración al ser vencidos por alguien que tiene menos conocimientos que nosotros, pero sabe volar mejor. Y todo esto gracias a que la simulación les ha enseñado a volar volando, mientras que nosotros intentábamos aprender leyendo.

De esto no hay que deducir que la teoría aeronáutica no sirva para nada, puesto que la combinación que se está revelando más efectiva es una cierta dosis de teoría intercalada con grandes dosis de práctica. Raro es el piloto que tiene ambas, pero el que las tiene, nos es que cueste derribarlo, es que a duras penas conseguirás encuadrarlo en el punto de mira una sola vez. ■

magonzalez@ixoiberica.com



ON LINE

Por S. Sánchez

Hecha la ley, buscada la trampa

Hace ya algunos años que aparecieron los primeros chats tridimensionales. En ellos, personajes virtuales representaban a las personas que se encontraban sentadas al teclado. Fue en 1994 cuando la empresa KA, nada que ver con los Ford, desarrolló su Worlds Chat, en el que una serie de animaciones o avatares que representaban a la gente conectada al chat interactuaban entre ellas.

Con el tiempo se fue perfeccionando el programa y la empresa, que pasó a llamarse Worlds.com, encontró el modo de simplificar el proceso y mejorar la calidad de las animaciones. Ahora reclaman que fueron ellos los primeros en utilizar servidores para que los internautas pudiesen interactuar en un entorno virtual mediante animaciones en 3D. Así consta en la patente que registraron en su día, así que cualquiera que haga lo mismo está, según ellos, vulnerando los derechos derivados de esta patente. ¿Qué supone esto? Pues que es esta pequeña empresa americana la que tiene patentado lo que hacen la inmensa mayoría de modernos juegos *on line*.

Worlds.com quiere hacer valer sus derechos y ya ha empezado a crearle problemas a una de las franquicias míticas del juego masivo en la Red : *EverQuest*. La justicia deberá decidir si la empresa puede exigir por lo menos una compensación o que se le reconozca el privilegio de dar una licencia para cualquier juego de este tipo que se edite. Ya han empezado a oírse las primeras voces de protesta respecto a este asunto y todavía se desconoce la repercusión que tendrá en los títulos que están por salir y en los que ya existen. Por la misma regla de tres, hasta *Quake 3* o *Counter Strike* pueden resultar afectados. Esperemos que a nadie se le ocurra patentar el aire que respiramos. Eso sí aumentaría el coste de la vida. ■

Una pequeña empresa americana podría demandar a los desarrolladores de la mayoría de modernos juegos on line

sergis@ixoiberica.com

OPORTUNIDADES

Los nazis de *Mortyr* vuelven a la carga, esta vez a un precio más que tentador. Y también puedes invertir un par de verdes en los dos *Fallout*, en buenas conversiones de clásicos *arcade* o en el juego más cerdo que jamás asomó el hocico a una estantería.

FALLOUT 1 & 2



GÉNERO: Rol/Estrategia
DESARROLLADOR: BioWare
EDITOR: Virgin Interactive
PRECIO: 1.990 pesetas



Dos juegos por lo que suele costar uno de línea económica. ¡Vaya chollo! En *Fallout* encarnas a un superviviente de una guerra nuclear que se ve obligado a salir de su refugio y enfrentarse a los horrores de la realidad exterior, un mundo de mutantes, radiación y violencia. No existen clases, así que podrás decidir libremente a qué habilidades de tu personaje quieres dar prioridad. Éstas irán mejorando por dos vías: completando aventuras y mediante el combate, con un sistema basado en turnos.

En cuanto a *Fallout 2*, no se trata de una actualización técnica, sino de una verdadera secuela con un sólido guión. Tu objetivo es demostrarte a ti mismo que eres El Elegido y que la confianza que han puesto en ti los ancianos de tu tribu subterránea estaba justificada. Para hacerlo deberás superar una serie de pruebas iniciáticas y acceder a un misterioso tratado que explica cómo convertir el desolado mundo en que vives en todo un paraíso. Lo dicho, por sólo un billete rojo vas a llevarte a casa muchas horas de estrategia y rol.

SIERRA PRO PILOT



Un simulador de aviación que te permite sobrevolar 29 ciudades norteamericanas y (ahí es nada) hasta 2.500 aeropuertos. Y todo en unas 3D con texturas muy realistas.

Género: Simulación. Precio: 2.495 pesetas

SONIC R



Sonic, Tails y Knuckles no sólo corren en las consolas de Sega y en alguna otra de bolsillo. Tu PC es una plataforma tan buena como cualquier otra para que el erizo más rápido del mundo te enseñe el significado de la palabra "vértigo".

Género: Carreras/Plataformas
Precio: 990 pesetas

EXTREME BIKER



Está basado en las carreras de motos off-road. Podrás participar en distintos tipos de carreras, tanto en circuitos cubiertos como al aire libre, o dedicarte simplemente a recorrerte la campiña en busca de desniveles en los que hacer piruetas.

Género: Carreras. Precio: 2.495 pesetas

SEGA RALLY



GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Sega
EDITOR: Planeta DeAgostini
PRECIO: 990 pesetas





Un juego ideal para despertar en nuestro interior al demonio de la velocidad. Es la conversión de un *racer* para recreativas que ya pasó en su día por la Dreamcast, pero, a diferencia de otros títulos similares, se adapta como un guante al PC. Disputarás tres *rallies* diferentes (uno en el desierto, otro en el bosque y otro en la montaña) y podrás elegir entre dos vehículos distintos, un Celica y un Delta. Parece una oferta algo limitada, pero la diferencia entre vehículos y trazados se nota realmente y, además, dispones de varios modos de juego, desde uno *arcade* a carreras contra el reloj o contra rivales guiados por la CPU. No resulta fácil familiarizarse con los controles, ya utilices el teclado o el *pad*, pero cuando superes la curva de aprendizaje disfrutarás de una refrescante sensación de velocidad y control.

HOUSE OF THE DEAD

INFOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Tantalus
EDITOR: Planeta DeAgostini
PRECIO: 990 pesetas



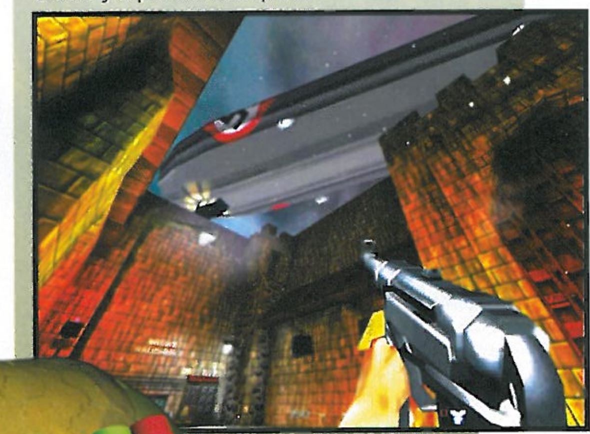
Ahora que está a punto de editarse la secuela es el momento ideal de darle un repaso al primer *House of the Dead*, que por fin asoma a la línea económica. Tu misión es rescatar al sufrido personal del laboratorio DBR. Para conseguirlo deberás desembarazarte de una apestosa horda de no muertos y demás aberraciones genéticas. La versión PC te permite jugar con personajes que no existían en el célebre *arcade* original, escoger entre seis tipos diferentes de zombis y jugar una partida a dos en el mismo ordenador. Existen varios caminos posibles, unos más sencillos que otros. En cada bifurcación debes plantearte a cuál de los enemigos que te salen el paso disparas, y de eso dependerá el camino que sigas. El resto, depende de tu puntería y tus reflejos.



MORTYR

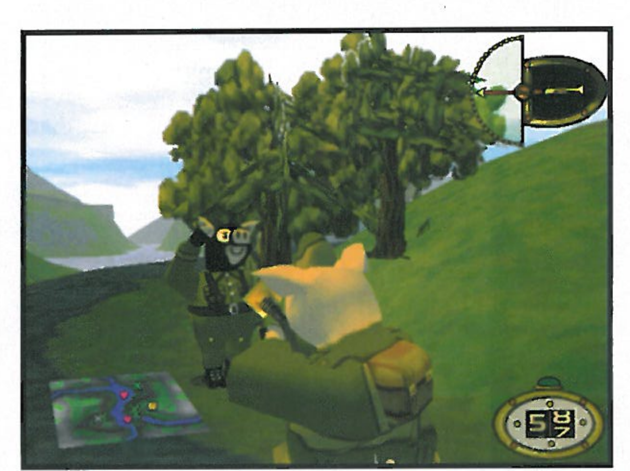


La compañía polaca Mirage Media consiguió un cierto éxito asociado a la polémica con este juego en el que masacrábamos nazis en primera persona y a punta de pistola. *Mortyr* te lleva a una realidad paralela en la que el Tercer Reich ha ganado la Segunda Guerra Mundial y el poder de la esvástica se extiende por todo el planeta. Tú eres Sebastián Mortyr, el hijo de un reputado científico, y dispones de 18 niveles para demostrar tu desacuerdo con el fascismo. Te subirás a una máquina del tiempo que te llevará a la Alemania del 44 y allí harás que la historia recupere su cauce normal y tu mundo futuro se libre de la opresión nazi. Suerte y a por la bestia parda.



MARRANOS EN GUERRA



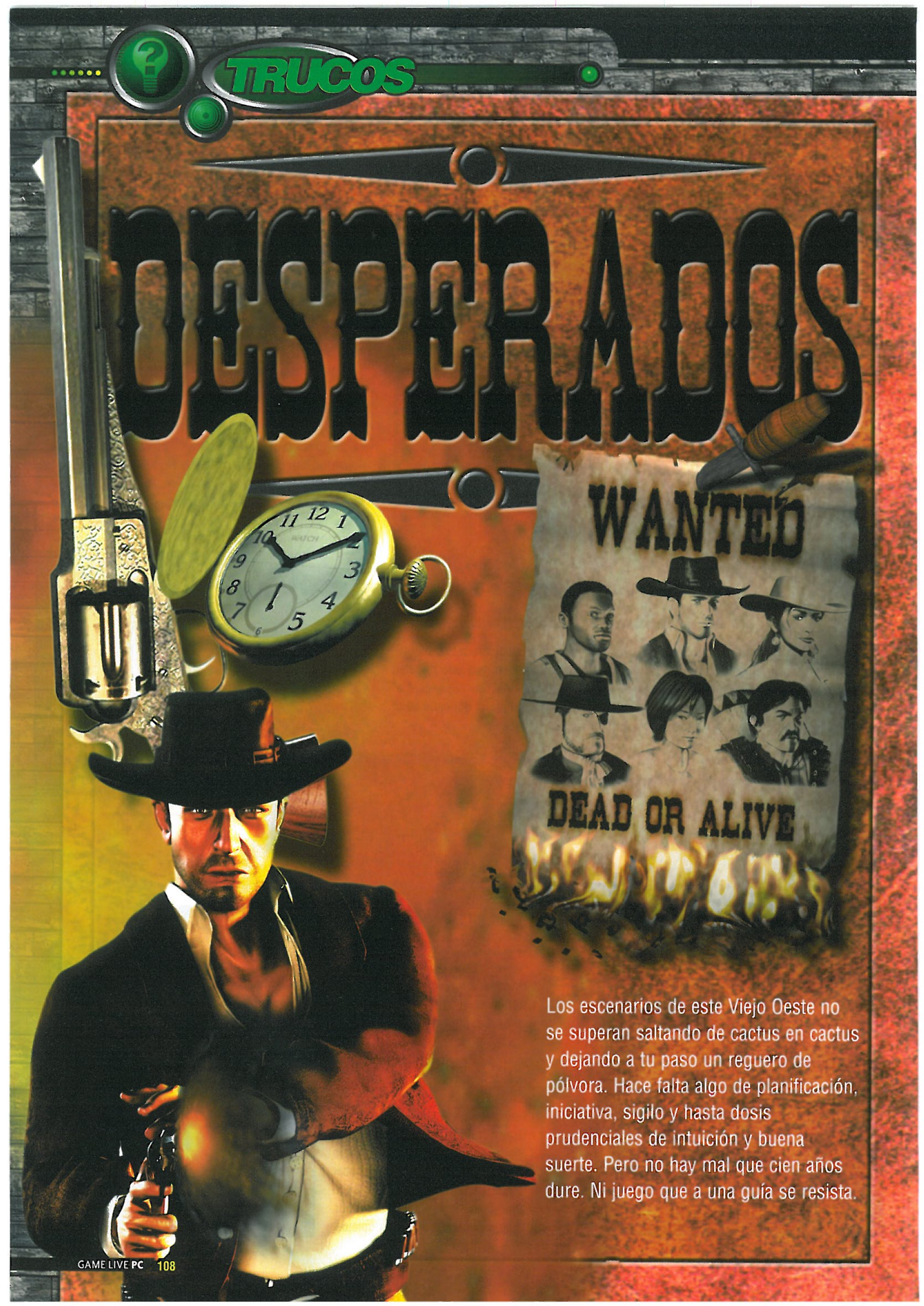


Divertido, furioso y frenético juego de combates por turnos que acaba de pasar sin mayor gloria por la sección de novedades y ahora nos llega a un precio bastante más tentador. Puedes elegir entre las escuadras porcinas de Francia, Gran Bretaña, Alemania, Rusia, Japón y Estados Unidos y luego dedicarte al noble deporte de hacer jamón del cerdo ajeno. Un juego para gente con sentido del humor, imaginativa y con pocos complejos.

Su mayor virtud es que combina acertadamente el clásico sistema de turnos con una física convincente y unos correctos gráficos 3D. ¿A qué esperas? Corre a revolcarte.



DESPERADOS



Los escenarios de este Viejo Oeste no se superan saltando de cactus en cactus y dejando a tu paso un reguero de pólvora. Hace falta algo de planificación, iniciativa, sigilo y hasta dosis prudenciales de intuición y buena suerte. Pero no hay mal que cien años dure. Ni juego que a una guía se resista.



Un viejo amigo

Objetivo: Tutorial Cooper

La primera de las misiones consiste en familiarizarte con la interfaz y aprender a manejar el personaje principal, el honesto forajido John Cooper. Debes seguir a Big Bill que hará las veces de guía y maestro, aunque pronto se hartará de ti y optará por traicionarte. Dale su merecido poniendo en práctica los cuatro trucos básicos que él mismo te ha enseñado. Es sencillo: utiliza el reloj para distraer al guardia, luego cruza el puente despacio y muévete por la ladera de la montaña hasta rodear a Bill y situarte a su espalda. Noquéalo de un puñetazo y róbale el caballo.



Southern Comfort

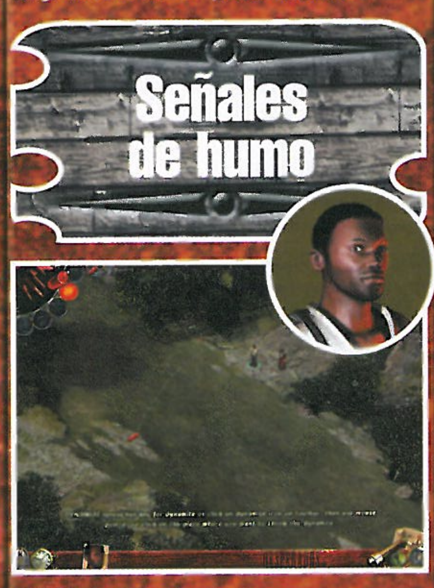


Objetivo: Liberar a Sam

Te encuentras en el extremo opuesto de la plantación. Deberás moverte con el máximo sigilo y eliminar con el machete a los enemigos que patrullan la zona entre el granero y la entrada. Muévete en el sentido de las agujas del reloj, es el camino más largo pero también el más fácil. Ten en cuenta que no todos los que se cruzan en tu camino son enemigos. Algunos notarán tu presencia y se sorprenderán pero no darán la voz de alerta, así que será mejor dosificar el machete y no dejarse llevar por impulsos.

En cuanto llegues al campo de maíz, tómate tu tiempo y observa la forma en que los miembros de la banda rival hacen sus rondas. En el momento adecuado, cárgate al que queda más cercano y esconde su cuerpo en el campo de trigo. No te acerques al espantapájaros o los cuervos delatarán tu presencia. En cuanto llegues al borde del campo, elimina al vaquero. Luego cruza el camino y liquida al guardián de la glorieta y después al de la garita de la entrada.

Llega el momento de dar los últimos pasos. Calcula el ángulo de visión del tipo que custodia los caballos. Debes eliminarlo lanzándole un cuchillo casi desde el límite y luego moverte con rapidez para esconder el cadáver. Para liquidar al que patrulla delante de la casa sólo tienes que esperar el momento oportuno para esconderte junto a la estatua y atacarlo por la espalda. Ya sólo queda mojarle la cara al recién liberado Sam y darle de beber en el abrevadero y luego hacerte con un par de caballos.



Señales de humo

Objetivo: Tutorial de Sam

En esta misión aprenderás a manejar a Sam y explotar sus habilidades. Utiliza el islote de mitad del río para que el cartucho llegue al otro extremo. Ata al indio y coge la serpiente de cascabel. Utiliza la ametralladora y dispara sobre la carreta para obtener un barril de pólvora. Con él podrás volar el obstáculo que impide la huida. Una vez prendida la mecha, aléjate para que la explosión no te aturda.



La marca de la horca

Objetivo: Rescatar a Doc de la horca

Utiliza a John para noquear al cura y a Sam para atarlo. El siguiente paso es meterte en la casa de la entrada para acabar con el esbirro que hace la ronda en el puente. Escóndete en el barracón y utiliza el reloj para llamar la atención del que está en el balcón. Él no se acercará, pero enviará a un compañero para que averigüe qué ocurre. Si no te ve, cogerá el caballo y dará la vuelta. Ése es el momento idóneo para acabar con él. Cuando baje del balcón, acércate a él sin pisar el entarimado y liquídalo. Esconde su cadáver en el almacén. Sal del almacén y, deslizándote con discreción entre los edificios, ve a la parte trasera de la casa para eliminar al vaquero azul que hace la ronda. Verás que hace una breve pausa cuando llega al final de su recorrido, justo antes de dar la vuelta: ése es el momento oportuno para eliminarlo.

Verás una silla de montar. Ensilla el caballo y cruza la calle para dirigirte al otro extremo del pueblo. Debes limpiar esa zona para que Sam pueda moverse sin problemas. Primero elimina al que duerme junto al barril (no te acerques a las gallinas o sus cloqueos le despertarán). Después debes eliminar al que hace la ronda desde detrás del granero y al que está sentado junto al corral. El primero es fácil, el segundo cuesta un poco más. Escóndete tras la valla del corral y muévete de forma suave y cautelosa, no sea que los cerdos noten tu presencia y se pongan a gruñir.

En cuanto hayas despejado el terreno, lleva a John al lado contrario del escenario, junto a los dos caballos y limpia aquella zona colocándote en la esquina superior del escenario. Una vez allí haz que Sam vuele el carro de Doc. En cuanto haya prendido la pólvora, escóndelo lo más

rápido que puedas en el cobertizo pequeño de delante del almacén. Eso te facilitará la huida. Una vez explote, uno de los ayudantes cogerá un caballo para investigar: espera a que vuelva, acaba con él y dirígete al patíbulo. Luego elimina al vigilante lanzándole el cuchillo y corta la soga. Una vez liberado, dirígete a la oficina del sheriff. No mates al vigilante, sólo noquéalo, y coge los bártulos de Doc. Recupera los caballos de la parte de atrás y a Sam móntalo en el del vigilante o el cura. Ya sólo queda salir de allí al galope.



La cabaña de McCoys



Objetivo: Las habilidades de Doc

Ahora toca aprender a manejar a Doc. Utiliza el arma de precisión para hundir el bote que hay al otro extremo del río. Cuando utilices el globo para atacar con gas a larga distancia, fíjate en que una cruz marca el sitio en el que va a caer. En otras misiones puedes utilizar otros personajes para que lo hagan caer.



Juego peligroso

Objetivo: Liberar a Kate

Fíjate en dónde esconden a Kate. La misión es bastante complicada y requiere algo de coordinación. Para entrar en el barco deberás utilizar la escalera y el montón de troncos que hay en la popa. John puede entrar por la escalera, pero primero debe despejar el camino a Doc. No va a serte fácil, así que será mejor que sigas nuestras instrucciones al pie de la letra.

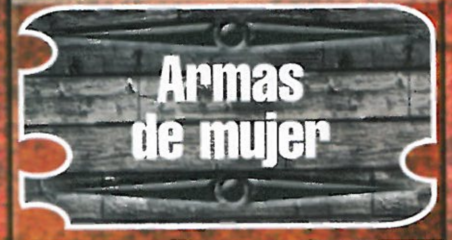
Cuando vayas a cruzar la calle, ten mucho cuidado con el vigilante del balcón, que tiene una posición privilegiada y puede descubrirte fácilmente. Si lo hace, escóndete en la casa de la que cuelga la pancarta. Elimina al tipo que controla la entrada y después al del balcón. Tu siguiente paso será llegar hasta el muelle y liquidar a los guardianes que miran al río. Esta parte es complicada, ya que debes hacer que John aproveche los momentos en que los vigilantes se alejan o miran hacia otro lado para ir avanzando con rapidez y precisión.

En cuanto hayas limpiado el escenario, dirígete al punto en que empezaba la misión y despeja el camino hasta la escalera del barco. Mueve a Doc y a Sam hacia el muelle y escóndelos en el cobertizo. Abre el mapa y verás un paso por el que John puede escalar. En esta parte de la misión no es necesario que te cargues a todos los enemigos, ya que cada fiambre acumulado supone tiempo que pierdes y rastros que vas dejando a tu paso. Por ejemplo, no hace falta liquidar a los vigilantes de los balcones, ya que se les puede sortear sin que te vean.

Una vez en la parte posterior del barco, haz que Cooper suba por la escalera y acércate al bote que cuelga de uno de los mástiles. Cortando la cuerda puedes aplastar a unos cuantos enemigos, más si tienes suficiente paciencia y esperas a que el tipo que hace la ronda pase por debajo. Entra en la zona de camarotes del barco y espera a que llegue Doc. Escóndelo detrás de los troncos y utiliza el gas para dormir a los vigilantes que hay al lado. Sube al barco sin correr y agáchate. Acerca a Doc a las escaleras. Utiliza un cartucho de dinamita para distraer la atención de los enemigos que pululan por la zona y cárgate de paso a unos cuantos, los que puedas. Esperar un poco puede ser arriesgado, ya que hará que algunos enemigos noten tu presencia y pidan refuerzos, aunque, puestos a lanzar el cartucho de dinamita, cuantos más sean los enemigos en su radio de acción, mejor.

Aprovecha la confusión generada para subir a Doc por las escaleras y libera a Kate. Lleva a los tres a la popa del barco. Debes utilizar las escaleras para salir de él, pero antes lanza algo de gas al que queda más cerca. Debes ser rápido en esta acción o te descubrirán. Baja a los tres personajes y escóndelos detrás del edificio. Con el cuchillo y el gas, podrás acabar con ellos y salir a toda prisa hacia el sur de la ciudad. Robar un par de caballos te resultará relativamente fácil. Los demás miembros de tu equipo te aguardan en la entrada del pueblo.







Objetivo: Habilidades de Kate

Como suele ser habitual en este tipo de juegos, el personaje femenino, en este caso Kate, tiene como habilidad básica que puede utilizar sus armas de mujer para servir de distracción o señuelo. El espejo resulta eficaz para confundir momentáneamente a tus rivales: proyecta un reflejo y atraerás su atención hacia un lugar alejado de donde te encuentras. Pero recuerda que ésta es un arma que debe dosificarse, ya que si no actúas deprisa, para lo único que te servirá el reflejo es para hacer que los vigilantes sospechen que algo extraño está ocurriendo. Entre las habilidades más útiles de Kate está la de acercarse sin hacer el menor ruido y liquidar o aturdir al enemigo de una patada. Te será muy útil en el futuro.



Objetivo: Obtener información del Marshall

Esta misión resulta especialmente complicada, ya que debes cruzar el escenario completo sin cargarte a ningún enemigo. Lo único que te está permitido es aturdirlos y esconder los cuerpos fuera del campo visual del resto. Empieza por limpiar los alrededores hasta que John pueda entrar en el rancho trepando por la pared este (mira en el mini mapa).

Una vez dentro, noquea a los vigilantes del patio uno por uno y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. No te acerques a los que protegen la escalera, ya que ésos serán una víctima perfecta para Doc y una de sus botellitas de gas (bastará con que sitúes al doctor a la derecha de las escaleras y lances la botella desde allí). Estáte muy atento a los enemigos que han quedado aturdidos. Si ves que están a punto de despertarse, haz que John los noquee antes de que lo hagan del todo.

Luego haz que Sam ate a todas tus víctimas mientras Kate y John suben al tejado. Haz que se agachen y utiliza el espejo de Kate para atraer la atención de los guardianes. Luego échate al suelo rápidamente y deslízate hasta el final del tejado y espera a que el guardián aparezca para noquearlo. Utiliza otra vez a Kate para deslumbrar al del fondo del patio mientras Doc lanza gas al que está junto al carro. Haz que John recoja el cuerpo rápidamente y lo lleve a la esquina de arriba.

Una vez pase el peligro, noquea al que está sentado y deja su cuerpo un poco más allá de la esquina. El que hace la ronda lo descubrirá y se acercará a ver qué pasa. Desde el lateral de la casa podrás acabar con él. A los guardianes que custodian el barril de pólvora puedes eliminarlos con una botella de gas. Hazte con el barril y utilízalo para volar la puerta de entrada, pero asegúrate de que nadie va a resultar herido con la explosión.

Coloca a John detrás de la casa y esconde a Sam entre las ruinas. Cuando explote, saldrán dos tipos malcarados a los que deberás tumbar lo más rápido que puedas. Coloca a John junto a la puerta y utiliza a Kate para que atraiga al que se encuentra en las primeras cajas utilizando sus artes de la seducción. Noquéalo cuando este cerca. Utiliza el globo y el gas para dejar sin sentido al segundo.

Aprovecha para llegar hasta el fondo del escenario con John y dejar sin sentido al de la columna. Cuando el otro acuda en su ayuda, da la vuelta a la columna y elimínalo desde el otro lado. Ahora ya puedes utilizar a Doc para abrir la puerta. Haz que se aleje en cuanto esté abierta y utiliza a John para entrar y salir muy rápidamente. En la habitación hay dos pistoleros. Utiliza un cartucho de dinamita para hacerlos salir. El primero de ellos quedará noqueado de inmediato y al segundo puedes tumbarlo haciendo que John le dé un par de certeros puñetazos. En cuanto todo el mundo esté atado, sólo tienes que entrar en el despacho y esperar.



Objetivo: Robar los caballos y liberar al soldado

Misión peliaguda. En el límite exterior del escenario encontrarás a un guardián que hace la ronda. Puedes



elegir cómo quieres eliminarlo: haciendo que John le siga adaptándose a sus movimientos o haciendo que Sam se cuele en la especie de península que se adentra en el río y atraiga su atención. El siguiente paso es lanzarle el cuchillo y esconderte entre la maleza, a unos pasos del cadáver. El otro guardián que patrulla el camino se acercará en unos segundos y encontrará el cuerpo tendido de su compañero. Aprovecha la ocasión para eliminarlo.

Si has sido sigiloso, el que duerme aún estará soñando. Dales una ración de gas a los del final del camino. Con Kate podrás atraer la atención del que hace la ronda y después al que hace la guardia cerca del río. El gordote no sucumbirá a los encantos de Kate, así que mueve rápido a John para acabar con él y mueve su cuerpo hacia el río. Esto te permitirá esconderte en el lado derecho del camino y eliminar al otro guardia con problemas de sobrepeso. Esconde los cadáveres y sigue descendiendo sin separarte de los árboles para limpiar el camino. Luego haz que Kate atraiga al vigilante que está de pie, junto a la hoguera, mientras John elimina al otro. El siguiente obstáculo en tu camino es el guardián de la torre de vigilancia, pero éste también será sensible a los encantos de Kate. Abandonará su posición y podrás noquearlo sin mayor problema.

Ahora sólo quedan los que están a la entrada del campamento. Atrae a uno utilizando, una vez más, las magnéticas cualidades de Kate y deja que John se encargue del otro. Tendrás que ser rápido en la operación o el segundo dará la alarma. Ahora ya puedes mover a todo el equipo hasta la entrada del pequeño cañón junto al río. John deberá encargarse de hacer rápidas incursiones en el pequeño campamento enemigo para llevar al cañón al soldado prisionero y todos los caballos. Necesitas ensillar cuatro de los caballos, así que aprovecha las rondas para deslizarte por la inmediaciones del campo visual de los guardianes y robar las sillas. Puedes eliminar al que hace la ronda entre el camino y el establo, sólo es cuestión de hacerlo en el momento oportuno. Una vez que te hayas llevado los caballos, rescata al soldado, noquéalo y llévalo hasta la entrada del cañón.

Cuatro pistolas audaces

Objetivo: Sacar a Sánchez de su fortaleza vivo

Lleva a todos los miembros del equipo a la zona derecha del escenario bordeándolo para que no te descubran. Trepa con John por la piedra hasta llegar al edificio de arriba. Lánzale el cuchillo al que vigila. Sé sigiloso y conseguirás llegar hasta abajo dejando fuera de juego a todos los guardias. Olvídate de momento de los que duermen.

Cuando bajes por la escalera al interior de la casa uno te descubrirá pero no dará la alarma. Continúa con la operación de limpieza hasta que este exaltado se pare delante de la casa. Ése es el momento preciso para que lo elimines. Una vez hecho esto, haz que Cooper se arrastre hacia el que está apostado en las cajas. Cuando estés a su lado, elimínalo y lleva el cuerpo al establo para que no lo descubran. Ahora ya estás en condiciones de abrir la puerta.

Haz que entre el resto del equipo. Sitúa a Cooper en la casa cercana al establo y haz que Kate atraiga al guardia que está en el centro del patio y al tipo que vigila. Noquéalos en cuanto pasen cerca de John. Luego lleva a Kate a la azotea en la que está el tipo durmiendo (haz que se tumbe en el suelo nada más entrar) y a Doc a la casa que hay junto al depósito. Utiliza el espejo para deslumbrar al guardia y ganarás unos segundos preciosos, los suficientes para que John y Doc se muevan a toda velocidad y alcancen la casa de arriba.

Cuando el vigilante de las escaleras se duerma, mueve a Doc a la base de éstas. Hay un punto ciego en el que no te verán. Utiliza el gas para dejar fuera de combate al que duerme y al que lo despierta. El momento oportuno es cuando este último sale del patio pequeño para volver a la casa. Sácalos rápidamente de allí, ya que un vigilante que hace la ronda por la azotea podría descubrirlos. A éste tienes que cargártelo junto a la escalera que hay al lado del cañizo. Con el vigilante de la derecha puedes utilizar, por enésima vez, la táctica de la zanahoria y el palo: Kate le atrae hasta la zona en que John se esconde y éste lo liquida. Lo mismo puede hacerse con el que está sentado.

En cuanto el camino esté despejado, vuelve a esconder a John en el interior de la casa y utiliza a Kate para espantar al perro. Sus ladridos atraerán a un par guardianes, haz que Kate llame la atención de uno de ellos, el

otro se limitará a vagar unos instantes por el escenario y luego volverá al punto de origen y después a la azotea. Cuando llegue allí, será el momento de dejarlo fuera de combate. No te olvides del que duerme. A pie del último tramo de escaleras, hay un tipo que te impide el paso. Haz que Kate utilice su espejito para deslumbrarlo y Cooper podrá acercarse a él y cortarle el cuello sin peligro.

Cuando subas las escaleras el ruido alertará al escolta de Sánchez, así que muévete rápido para eliminarlo. Ahora ya tienes vía libre para subir a los miembros de tu equipo. Los vas a necesitar a todos. Para noquear a Sánchez, utiliza a Kate colocándola junto a la columna. Haz que Sam lo ate y que Cooper y el resto de miembros del equipo lo arrastren a las escaleras interiores. En este punto del juego llegarán los refuerzos. Uno de ellos patrullará por la casa. Utiliza a Cooper para liquidarlo y luego lanza un cartucho de dinamita a la entrada para dejar también fuera de combate al que vigila. Saca a John de la casa para que se encargue del centinela que hace la ronda más arriba. En esta parte del juego el sigilo no sirve de mucho, así que no dudes en utilizar las armas. Saca a Doc y a Sam para llevarlos junto a Cooper. Cúralos a todos. A partir de ahora debes abrirte paso hacia abajo con todos los medios de que dispones y sin preocuparte demasiado por sutilezas, sigilos y demás. Utiliza la dinamita, el gas y tus armas para conseguir dejar la zona limpia. Cuando todo esté en orden, John podrá bajar las escaleras con su rehén.

Emboscada en el desfiladero de las serpientes

Objetivo: Cruzar el desfiladero

Escala la roca de la izquierda para conseguir llegar a la cima y dejar fuera de combate a los forajidos que hay en la parte superior. Luego sigue abriéndote paso con John, Doc y Kate utilizando la habitual combinación de encanto femenino, puñetazos y gas. El objetivo es llegar hasta el barril de pólvora que hay junto al puente. Bajo ningún concepto pises el puente. Una vez obtenido el barril, repite la operación con los tipos que te esperan al otro lado del cañón. Los que quedan junto a la ametralladora tendrás que eliminarlos por la espalda.

Lo siguiente que verás es una carreta. Es una trampa, pero tampoco resulta demasiado peligroso caer en ella, ya que podrás eliminar a los forajidos que aparecerán por sorpresa en cuanto te acerques. Luego lleva a Doc hasta allí. Pasea despacio a John por el cañón para que el individuo que está en la carreta con una ametralladora se descubra. Utiliza el gas para dejarlo fuera de juego y haz que Cooper se encargue de rematarlo. Ahora puedes cargar tu arma y dejar que Doc liquide al tipejo de la ametralladora. Aléjate lo máximo posible para que los otros no oigan la detonación. Repite la operación con el que vigila el camino que asciende desde el cañón y al que hay junto al muro de piedra. Podrás utilizar a Sam para que se haga cargo de la ametralladora o confiar en el sigilo de Cooper o los gases de Doc para limpiar la zona. Una vez finalizado, sólo queda desbloquear el paso con la dinamita y atravesar el cañón.





Huida de El Paso

Objetivo: Reunir a tu equipo y salir del pueblo a galope

Desplaza a John a la azotea inferior y liquida al que hace la ronda lanzándole el cuchillo desde allí. Esconde su cuerpo en la casa de la derecha. Luego podrás cruzar la calle para ir a buscar a Sam. Liquida al vigilante que está de tertulia y lleva su cuerpo al extremo izquierdo de la pantalla. Encárgate ahora del que hace la ronda al pie de la muralla. Una vez hecho esto, contacta con Sam y lleva a los dos a la casa desde la que has partido.

Aprovecha el paso de la diligencia para cubrirte y llegar a la zona norte de pueblo. No te acerques demasiado a ella o tus hombres acabarán noqueados por los caballos. Una vez allí, utiliza a Cooper para limpiar la zona que hay delante de la iglesia. Ignora al grupo de soldados que están un poco más alejados.



Cuando el camino a la iglesia esté despejado, ve a buscar a Doc, llévalo allí y haz que suba al torreón para recoger todos los objetos que encontrará. Luego cruza la vía del tren y céntrate en tu próximo objetivo: rescatar a Kate. Utiliza el sigiloso cuchillo de Cooper y el gas de Doc para despejar la zona. Vuelve sobre tus pasos y empieza a liquidar a la horda de enemigos que vas a encontrarte en la calle principal. De camino a la hacienda, deberás deshacerte de los guardias de la puerta, el de la patrulla y los de la azotea. En cuanto llegues a tu destino encontrarás los tres caballos. En ese momento, el tren se pone en marcha y puedes aprovechar el ruido para eliminar a los vigilantes sin que te oigan. Ahora sólo queda robar el cuarto caballo. Utiliza a Kate desde cerca de la casa para atraer a uno de los vigilantes y noquea con gas al que cubre la entrada desde el lado opuesto. Ahora podrás atacarlos por la espalda y robar el caballo que te falta.



Los muros de Fortezza

Objetivo: Sacar a Sánchez de la prisión

Vas a encontrarte con un montón de soldados, pero no debes preocuparte en exceso, ya que sin sus oficiales (los de la casaca azul) se comportan como un rebaño de aturdidos borregos. No olvides que debes cargar-



te a los oficiales, pero no los soldados: aunque eres un *desperado*, también eres un buen tipo con ciertos escrúpulos. Tu primer objetivo es eliminar al gordo seboso que hace la ronda. Una vez conseguido, debes dirigirte al patio que hay en la parte inferior. Utiliza una botella de gas para dejar fuera de combate a los vigilantes y roba el barril de pólvora. Lleva a Doc a la parte de arriba de las piedras. Desde allí tendrás un excelente ángulo para eliminar a algunos de los oficiales que vigilan el exterior cuando vueles la puerta de entrada.

Una vez despejado el exterior del recinto, puedes meter dentro a Cooper. Elimina al oficial de la casa de detrás de los cañones y escóndete. Utiliza a Sam para volar la puerta. Una vez encendida la pólvora, llévalo al lugar en el que está Doc. La explosión hará que se monten patrullas alrededor del recinto. Utiliza las balas de precisión para eliminar a los oficiales restantes y luego haz explotar un cartucho de dinamita para atraer la atención de la tropa. Como no hay oficiales que coordinen sus movimientos, acudirán en tropel a ver qué pasa. Lánzales gas para dejarlos sin sentido y aprovecha la confusión para colar a Doc y a Sam en el interior del recinto. Tienes poco tiempo para hacerlo. Una vez dentro, llévalos a la parte superior de la fortaleza y utiliza a John para que despeje el camino que lleva a la celda de Sánchez. Cuando lo hayas liberado, sigue por los muros hasta llegar al lugar en el que está Kate. Utilízala para dejar sin sentido al vigilante de una patada y lleva los caballos junto al muro. Seleccionando a cada uno de los miembros del equipo podrás conseguir que salten el muro para montar.



Un hombre llamado oso

Objetivo: Las habilidades de Sánchez

En esta misión aprenderás a manejar a Sánchez. Deja la botella de tequila delante de la puerta y espera a que el guardia le pegue un lingotazo. Acércate al campo de visión del resto de guardianes y échate una siesta. Cuando se acerquen podrás mandarlos a dormir de un culatazo. Coge la piedra que hay en la entrada y noquea al tipo de la ametralladora. Tómala prestada y elimina a todo bicho viviente.





Bailando con el diablo



Objetivo: Documentos en la caja fuerte de carlos

Tu primer objetivo del juego es robar la ropa que hay tendida dentro de la hacienda. Utiliza a John para entrar en ella y despejar el interior. Con Sánchez y Kate puedes encargarte del exterior, aunque si lo prefieres puedes usar también a John para esto. Una vez despejado el paso, haz que Doc abra la puerta y lleva a Kate hasta el lugar en que está la ropa tendida. Disfrázala y podrás hacer que pasee por la ciudad libremente. Luego llévala hasta Carlos para que lo entretenga. Mueve a tus hombres por la calle que queda delante de la hacienda. Noquea al guardia, mete a Sánchez y John en el interior del banco y limpia la azotea.

Una vez conseguido esto, debes ir a por la caja que se encuentra en el primer piso del salón de Carlos. Utiliza el cuchillo para el vigilante de la parte baja y gas para los de la azotea. Y sobre todo asegúrate de que ninguno de tus hombres pisa la tarima de madera o tendrás problemas. Después limpia el patio interior y encárgate de las víctimas del gas antes de que se despierten.

Entra en el burdel por la puerta. En una de las habitaciones hay un "cliente" armado hasta las cejas. Hay otro junto a la caja fuerte, así que muévete con cautela. Una vez eliminados, lleva a Doc para que abra la caja y a John para que recupere el documento.



Por un puñado de doláres

Objetivo: Asaltar el banco

Tu primer objetivo es salvar a Kate de los tres babosos que la rodean. Acércate por la espalda para dejarlos fuera de juego con Sánchez y John. Una vez realizada esta sencilla operación de rescate, lleva a todos al punto de inicio del nivel. Desde allí podrás acceder al patio de la hacienda, limpiar la zona y acceder al lugar en que se encuentra la estatua. La casa está llena de malhechores, así que no hagas ruido si no quieres que se abalancen sobre ti.

En cuanto hayas entrado, utiliza a Doc para que abra la verja. A través del túnel llegarás hasta el banco. Utiliza a Kate para entrar en la habitación. Aparecerán dos guardias: debes noquear a uno, el segundo en aparecer, y seguir los pasos del otro. Allí podrás utilizar una maniobra de distracción para sacarte de encima a los guardias y entrar en el banco con Doc para que abra la caja fuerte y la saquee. Utiliza gas para dejar inconscientes a los guardias y poder salir del recinto a través del túnel.





Hasta la última bala

Objetivo: Eliminar a todos los enemigos que encuentres

Para conseguir acabar con toda la chusma que encuentras en este nivel debes recurrir a todos los recursos de tus hombres y a los múltiples objetos del escenario. De entrada, haz que Kate despeje el camino hasta el interior de la casa y sigue por donde están los caballos hasta llegar al depósito. En ese



camino debes emplear las habilidades de John y Sánchez , aunque Kate te ayudará en lo que pueda. Esa primera parte es simple cuestión de sigilo.

Un poco más complicado es el asalto a la fortaleza. Coordina las acciones entre Sánchez desde arriba del depósito, John en la pared cerca de los caballos y Doc lanzando gas a través del muro frente a los que vigilan la entrada. Con esto será suficiente para que puedas pasar la misión. Del resto te podrás deshacer recurriendo a las técnicas de sigilo de John. Sólo se te resistirán los del puente, a los que puedes eliminar con un poco de astucia: Lanza una piedra desde el lado del río al que se encuentra más lejos. El otro no se dará cuenta del movimiento. Ya sólo falta utilizar a John para lanzarle un cuchillo desde cerca de la valla. No te olvides de utilizar a Sam para atar a los inconscientes. Una vez acabes con ellos, aparecerá Mia.



Seis cabalgan juntos

Objetivo: Robar tres caballos

El recibimiento no puede ser mejor. Nada más llegar los malos te encañonarán con intenciones perversas. Bueno, eso no es problema. Esquiva sus disparos y avanza en perfecta sincronía con todo tu equipo a la vez. Asigna a cada uno de tus hombres el rival que tenga más cercano. John se puede ocupar de los tres que tiene delante de él.



Cuando el tren se ponga en marcha habrá llegado el momento adecuado para empezar el tiroteo.

Una vez superado este obstáculo, sal a la derecha de la estación y sigue por allí hasta obtener dos de los caballos. Al del puente puedes noquearlo de una pedrada, al igual que al que está sentado en la fuente. Cuando noquees a éste, introduce a John para que limpie la zona.

Sigue hasta llegar a la parte superior del escenario. Cruzar la pasarela es un momento delicado, así que muévete con cautela una vez hayas noqueado al vigilante. Cuando consigas la ametralladora podrás emplearla para liquidar a los ayudantes del sheriff y compañía en un santiamén. Ahora ya tienes dos caballos y sólo te falta el tercero, que se encuentra en un patio cerca de la estación del tren. John y Sánchez se encargarán de alcanzar este objetivo cruzando la calle principal y vaciándola a balazos. Por ahí es por donde deberás huir. Manténte atento a los que están en los balcones, su posición es idónea para vislumbrarte. Utiliza el truco del reloj para sacar a los guardias de sus puestos.



Dinero sangriento

Objetivo: Llegar al tejado de la cabaña

El principal escollo es el que encontrarás nada más empezar esta misión, ya que llegar hasta las ametralladoras no va serte nada fácil. Utiliza una piedra para noquear al que hace la ronda junto a la señal. Cuando su colega lo vea acudirá a ver lo que ocurre, se acercará a las rocas y te permitirá liquidarlo utilizando la sofisticada (aunque algo sucia) técnica de la siesta y el culatazo en los morros.

Después dirige a John al otro lado del campamento sembrado de tiendas de campaña, aunque siempre esforzándote en evitar a los guardianes que hacen la ronda. Si has tenido tiempo de mover el cuerpo del primer guardián,



seguirán su recorrido sin desviarse ni media pezuña. Pero si no has podido hacerlo, estás en un pequeño aprieto.

Para salir de este brete, elimina al que hay junto a la tienda y escóndete detrás de ella. Cuando lo vean, uno de ellos se acercará a ver qué ocurre. Entonces podrás acabar con él y con el que está a pie de la pasarela. Cárgatelo allí mismo y utiliza el cadáver como señuelo para sacar de su posición al que está junto a la casa. Cruza el puente y sube por la ladera hasta el vigilante de arriba. Acaba con él y vuelve a buscar al forajido apostado en las inmediaciones del río. Eliminarlo será sólo cuestión de acercarte a él sin hacer ruido.

En cuanto tengas la ametralladora en tu poder, estrénala disparándole al vigilante de detrás de la casa. Empezarán a aparecer enemigos en tropel. Sólo tienes que emplear las ametralladoras para que caigan como moscas. Una vez superado el escollo, deberás ingeniártelas para llegar a la parte superior. Utilizando a John podrás escalar hasta los que cubren la entrada de la mina de la izquierda y situarte detrás de ellos sin que noten tu presencia. Derriba al resto con un par de oportunas pedradas y átalos después de noquearlos. Ten en cuenta que hay civiles. No te cargues a ninguno de ellos o la partida se acabará. Continuar por la pasarela es sólo cuestión de atacar en el momento oportuno y ser sigiloso. Cuando subas a Cooper al tejado de la cabaña hazlo con mucho cuidado para que no te descubran.



Little China Girl

Objetivo: Las habilidades de Mia

Sigue las instrucciones de la pantalla. Cuando utilices la flauta escóndete en el barril rápidamente. Dispara el dardo cuando tu enemigo esté de espaldas y vuélvete a proteger tras el barril para evitar que una bala te alcance. Después deberás utilizar la bomba para llamar la intención. Una vez agrupados los malos, déjalos en manos de Sánchez y su eficacísima culata.





Entre dos fuegos

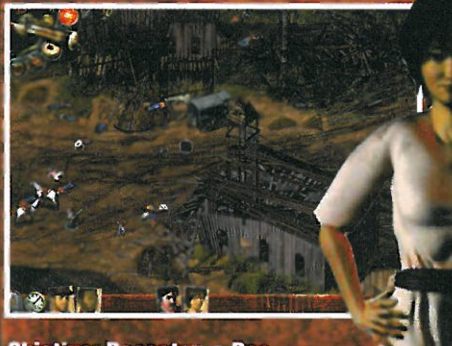
Objetivo: Subir al último vagón del tren antes de que parta

La forma más rápida de llegar a la estación es descender por los laterales. Huye de la calle principal ya que los bombardeos son constantes. Haz que John y Sam desciendan por la derecha mientras Sánchez y Mia lo hacen por la izquierda, ya que por allí hay menos escollos y bastará con ser sigiloso para alcanzar el objetivo sin apenas contratiempos. Noquea a los oficiales para privar a sus tropas de dirección e iniciativa y elimina a los artilleros, no sea que acaben dejándote pelado con una inoportuna bomba.

Sigue descendiendo hasta el puente. Siempre que cojas a los soldados por la espalda tendrás el triunfo asegurado. Aunque a veces hay más de uno, están concentrados en otros quehaceres. Tu objetivo es hacer que cese el tiroteo en la estación para que el maquinista pueda arrancar el tren, pero dejar unos cuantos cadáveres a tu paso tampoco está de más. Utiliza la dinamita para eliminar a los que se encuentran alrededor del vagón de carga y luego escóndete rápidamente. Cuando cese el tiroteo, cruza la vía todo lo deprisa que puedas y monta al resto de hombres en el tren. Una vez conseguidos tus objetivos, el convoy se pondrá en marcha y podrás huir.



Duelo en la ciudad perdida



Objetivo: Rescatar a Doc

Este pueblo parece estar siendo víctima de algo parecido al diluvio universal. Aunque no se trate de un lugar recomendable para pasar las vacaciones de verano, es ideal para ti, ya que la lluvia al caer amortigua el ruido de tus pisadas. Dirígete al sur y utiliza a Sánchez y John para ir dejando fuera de combate al personal. Si los enemigos están un poco distanciados de ti, puedes utilizar las armas de fuego, ya que la tormenta ayudará a que las detonaciones pasen desapercibidas. Cuando llegues a la ametralladora, podrás dedicarte a dejar un importante rastro de cadáveres, pero ojo con no darle a Doc. Una vez recuperado ya sólo queda despejar la salida. Pero antes dedica algo de tiempo a acabar con los que no han salido del recinto que hay junto al camino. Aunque de hecho esta parte de la misión es puro trámite.



La puerta del infierno

Objetivo: Reunir a tus hombres y entrar en la cueva

Empiezas la misión con tus hombres divididos. El objetivo es reunirlos en la entrada de la cueva. Lleva a John y a Doc hacia la parte de la derecha para poder entrar en el recinto por el camino que lleva al lado de la casa. Cuando salga el vigilante, utiliza gas para dejar fuera de combate a los dos forajidos y facilitarte así la entrada. Una vez dentro, limpia de enemigos las habitaciones y el tejado. Esta parte es bastante fácil, ya que la torpe



disposición de los enemigos permite atacarles rápidamente por la espalda. Por el otro lado, utiliza una piedra para noquear al guardia y recurre de nuevo al truco de la siesta y el artero culatazo para cuando acudan sus amigotes.

Vuelve a esconder los cuerpos detrás de la casa. Utiliza a Kate para noquear a los de la parte superior y poder hacer que tu gente alcance la parte superior. Tu objetivo es hacerte con la ametralladora. Con ella en tu poder causarás estragos. Mueve a Mia y a Sam hacia la entrada. Utiliza un cartucho de dinamita para llamar su atención, atráelos a las inmediaciones del charco y tírale un dardo al tipo de la ametralladora para que empiece a disparar a diestro y siniestro. Luego retíralos de la zona y sigue abriendo camino con John y Doc hasta reunirlos a todos en la entrada de la mina.



Obertura de muerte

Objetivo: Liberar a Sánchez

Estás en una situación algo comprometida. Sitúa a John cerca de la entrada y utiliza el mono y los cacahuetes para atraer la atención del guardia. En cuanto se abra la puerta, observa bien y calcula la frecuencia de los movimientos de los guardias. Cuando estén alejados, llama la atención del que está al





PARA TAHURES

Si necesitas hacer alguna trampa que otra, aquí tienes unos cuantos códigos. Durante el juego, pulsa Mayúsculas Izq. y F11. Después escribe lo siguiente en la consola que aparece:

TIMELESS	Permite dar órdenes durante la pausa
FIDEL CASTRO	Muestra todos los diálogos del nivel
MEDIC	Bloquea la interfaz
EPITAPH	Consejo sobre el siguiente nivel
WHATS MY DESTINY	Muestra todos los objetivos de la misión
POWERMAN	Aumenta la potencia de las armas
SHOW ME ALL	Muestra la arquitectura de todos los niveles
SCHNEIDER	Sales del programa sin pasar por los menús
JACKAL	Munición ilimitada
HOLLOW MAN	Invisibilidad
SUPERSONIC	Muestra las zonas donde se detecta tu ruido
CLINT	Ganas el nivel
ZEUS	Selecciona el catalejo y coloca el cursor sobre el enemigo para que un rayo lo fulmine

ACCESO A CUALQUIER MISIÓN

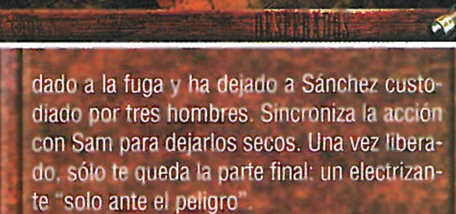
Ve a la pantalla de selección de personaje y elimina a John Cooper. Crea un nuevo personaje que se llame Well Done. Este nuevo personaje podrá ir a cualquiera de las 25 misiones del juego.



lado de Kate y déjalo fuera de combate. Eso te permitirá acceder al baúl y recuperar el cuchillo de Cooper. Con él en tu poder, acabar con los demás será pan comido.

Una vez despejada la zona, rearma a tus hombres. Utiliza el reloj para sacar de su puesto al que vigila la entrada a la siguiente estancia. A partir de allí podrás entrar sigilosamente para liquidar a los demás. No te preocupes de momento por los que quedan al otro lado de la verja, ya que sólo uno de ellos echa un vistazo de vez en cuando a la entrada. Utiliza el gas para los que están en la parte de dentro. Lleva a tus hombres allí, pero no pises aún la losa que abre la puerta. Utiliza un dardo de Mia para provocar un tiroteo. Aprovéchalo para participar en él y dejar la zona limpia.

Sigue avanzando. A la derecha hay un par enemigos en una plataforma. Utiliza a John para acabar con ellos. La parte más difícil del juego es conseguir cruzar la pasarela. Utiliza las armas sincronizando la acción con alguno de tus hombres en la parte alta y otros abajo. De este modo podrás alcanzar la isla que hay en el centro del lago. Desde allí, acabar de cruzar la pasarela es sólo cuestión de sigilo y de calcular cuándo estás fuera del campo de visión de los guardias. Acaba con ellos con el machete. Diablo se ha dado a la fuga y ha dejado a Sánchez custodiado por tres hombres. Sincroniza la acción con Sam para dejarlos secos. Una vez liberado, sólo te queda la parte final: un electrizante "solo ante el peligro".

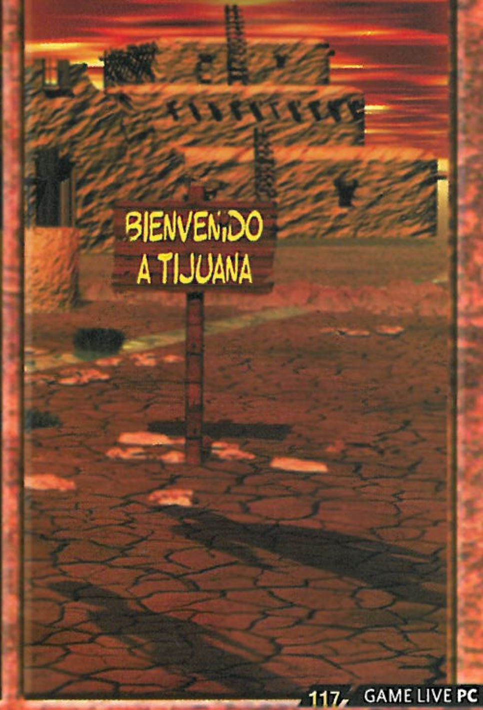


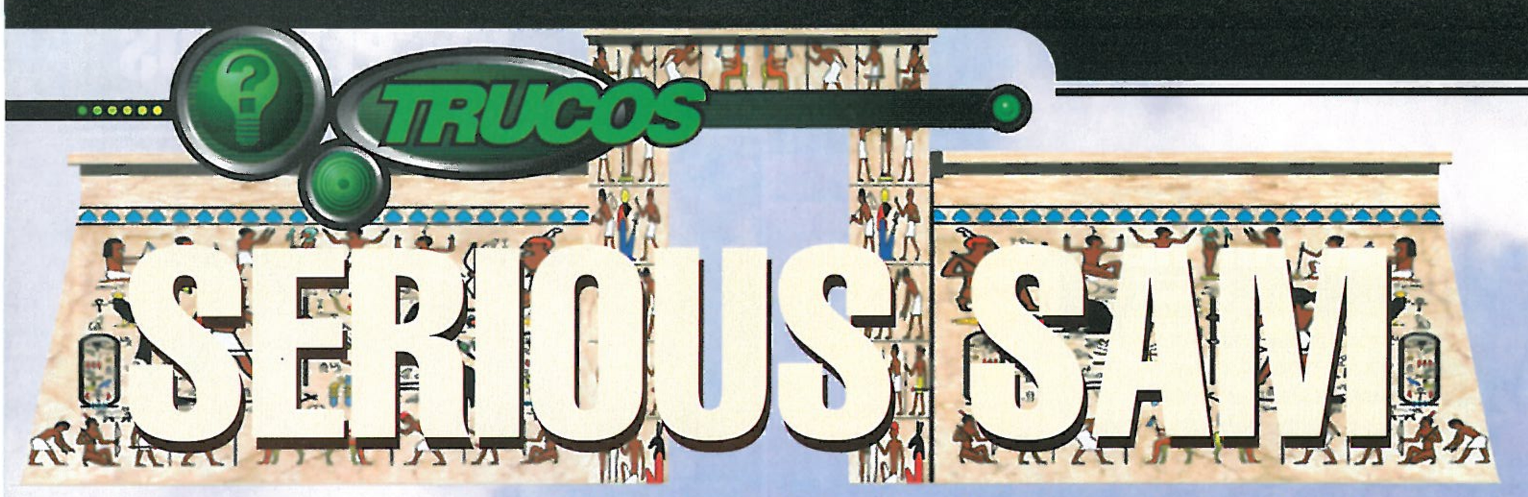


Infierno

Objetivo: Acabar con el Diablo

Sólo queda el duelo final con el forajido sin escrúpulos que te ha metido en este lío descomunal. Utiliza las sillas para parapetarte y las teclas rápidas para moverte y disparar. Cuanto más cerca estés de él, mejor resultado darán tus balas. Cuéntalas para no quedarte sin y recarga el arma cuando convenga. Cada vez que Diablo se acerca a la pared activa una trampa, así que ándate con mucho ojo. Acabar con él es una cuestión de velocidad y precisión. Valor y al toro.





Incluso los *arcade* más viscerales tienen su truco. *Serious Sam* es un mundo de diversión instantánea, pero también el tipo de juego que puede desquiciarte si no lo afrontas con conocimiento y método.

Muchos meses llevamos escribiendo sobre las virtudes y defectos del juego diseñado por los chicos de Croteam, pero ahora eres tú quien puede valorar hasta qué punto sintonizas o no con los comentarios que se han hecho sobre este juego. Si estás leyendo estás líneas será porque ya sabes de sobras qué puede esperarse de *Serious Sam*: un título de acción sin puzzles problemáticos para el que no necesitarás una guía que te lleve de la mano de la primera pantalla a la última. Lo que sí puede serte útil es una serie de consejos que te ayudarán en las numerosas batallas a las que debes hacer frente, desde indicaciones sobre cuáles son las armas más adecuadas para determinados monstruos a asesoramiento personal para tener la victoria garantizada en los tres últimos niveles, cuya dificultad hizo a un servidor pasar muchas, demasiadas noches laborables delante del monitor. Y después, cuando uno llega tarde a su otro trabajo por la mañana, le llaman vividor.

CONSEJOS DE SUPERVIVIENTE

La gran clave para finalizar la aventura son estos botones mágicos.



Cuando la niebla nos rodea, la miniarma XM214-A es de gran ayuda.

Es probable que algunas de estas páginas no te ayuden si has elegido un nivel de dificultad excesivo. Tienes seis a tu disposición, pero lo más recomendable es intentar completar el juego con el modo normal. Sólo si has dedicado media adolescencia a exterminar los bichos de *Quake* o *Doom* selecciona el modo difícil. En cuanto a los llamados Serious y Mental, debes considerarlas opciones prohibidas para un primer contacto. Son divertidas, pero su dificultad hará que te canses muy rápidamente. Pero si dentro de unos meses quieres volver a instalarlo o no has encontrado otro *arcade* solvente, prueba con el nivel Mental, que es una experiencia en sí. Un juego completamente distinto que a buen seguro te resultará tan divertido como desesperante. Pero mejor será no adelantar acontecimientos e ir paso a paso:

GUARDA LA PARTIDA

No hagas caso a esos colegas que llaman cobarde a quien graba en mitad de un combate. Es indispensable grabar y grabar mucho. El sistema de carga es lo suficientemente rápido como para eliminar cualquier tipo de pereza. No hay nada más frustrante que revivir batallas ya ganadas.

MANTÉN LA CALMA

Es importante que no te dejes llevar por el ritmo frenético marcado por la propia aventura. Los espacios exteriores son muy amplios y antes de sufrir los múltiples ataques tienes tiempo de considerar cuál es la mejor posición en la cual defenderte. Lo mismo sucede en los templos, no avances hasta que hayas eliminado todo elemento móvil del escenario. La huida no es una opción contemplada en el juego y avanzando sólo consigues multiplicar el número de enemigos.

EXPLORA

Tras desinfectar un nivel, dedícate a examinar cada rincón del escenario. Quizá no creas necesitar esos puntos de salud o escudo que puedan proporcionarte una poción extra, pero hacia el final todas estas ayudas serán indispensables. A lo largo de la aventura encontrarás numerosas habitaciones ocultas, desde puertas que se abren de un disparo a rincones ocultos por las sombras. Aplica siempre el segundo principio de este manual: mucha calma. Debes ir en busca de pequeñas imperfecciones en las paredes, de botones diminutos e incluso alcanzar posiciones que parecen inviables. Saltando puedes subir a zonas altas en las que habitualmente se encuentran un buen puñado de complementos. Pruébalo, lo único que puede pasarte es que te caigas o te canses. Si es así, desiste y prepárate para no fallar en los próximos combates.

SÉ PRUDENTE

Existen multitud de armas diferentes y, como veremos más adelante, cada una es ideal para descuartizar ciertos monstruos. Ante todo no efectúes más disparos de los necesarios. En los tres primeros modos de dificultad no necesitarás mucha munición, pero si has elegido el modo difícil ya puedes ir con cuidado, y sobre todo aplica el punto anterior, explora todas las zonas para conseguir esas balas que te salvarán en muchas ocasiones de acabar utilizando la pistola para dar muerte a tres robots.

CRÓNICAS DE COMBATE

Estás ante un clásico *shooter* en primera persona, por tanto las dos reglas básicas con las que afrontar cualquier juego de dicho género están aquí del todo vigentes: APUNTA BIEN y MANTÉN LAS DISTANCIAS. ¿Obvias? Quizás, pero cuando uno se encuentra en mitad de un ataque múltiple tiende a olvidarlas. De todas formas, sólo con estos dos principios no se alcanza ni la mitad del juego, así que veamos qué más puede ayudarte.

1 Asigna teclas prácticas a las armas más utilizadas (recortada, ametralladora y láser) para recurrir a ellas en mitad del combate. Perder tiempo cambiando de arma supone una muerte rápida y segura.

2 Retrocede siempre que puedas. En exteriores de poco te servirá, pero en las pirámides es imprescindible. Los enemigos vendrán a por ti, no lo dudes, por eso es preferible que los lleves a tu terreno. No te juegas el físico sacando pecho en el centro de una habitación repleta de locos suicidas.

3 Si hace unos minutos te pedíamos calma, ahora te recomendamos velocidad. Mantén siempre activo el autoarranque y practica los diferentes tipos de salto que tiene el juego. Para ello lo mejor es que pongas la visión en tercera persona y veas los efectos reales del doble salto (apretando dos veces la tecla designada para ello) o los movimientos laterales al más puro estilo *Unreal Tournament*. Eso sí, una vez contemplados los movimientos, regresa a la primera persona, ya que intentar jugar de cualquier otro modo es insoportable. Toda esta práctica te ayudará a sobrevivir a los ataques de los hombres toro y los esqueletos. Para minimizar el efecto del choque con los primeros, lo mejor es saltar delante de ellos, mientras que con los otros el movimiento lateral unido al salto es lo que da mejores resultados.



Un paso a la derecha y... bola esquivada.



Ten cuidado con algunos suelos. Un paso en falso y te tocará cargar la partida de nuevo.

4 Siempre que encuentres un montículo en las grandes explanadas, llegará el momento de cantar victoria en voz baja. Ésa debe ser tu posición. No siempre es conveniente ir atacando. Mantener una posición defensiva firme puede resultar en ocasiones una forma más segura y rápida de vencer. Igualmente, no te sitúes nunca en mitad de un escenario, busca columnas, paredes y cubre posibles flancos de ataque.



¿Un pasillo con poca luz y sólo dos bichos? Seguro que hay más por ahí.



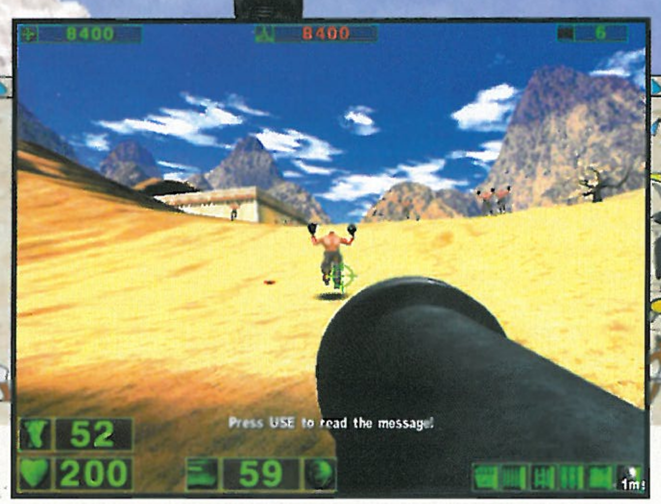
A buen seguro que esta diminuta tolva de pantano vendrá acompañada.

5 En los modos de gran dificultad es recomendable desactivar la música para poder escuchar mejor todos los sonidos que delatan la proximidad de los enemigos. Muchos de ellos aparecerán a nuestra espalda, cuando ya creíamos habernos salvado de todo mal.

6 Por último, utiliza los proyectiles para eliminar las hordas de enemigos o para aquellos monstruos que se mueven lentamente. Todo lo demás es desperdiciar munición y en multitud de ocasiones el proyectil va a acabar haciéndote más daño a ti que a ellos.



Yo de ti no esperaría tanto para descuartizarlo.



Nunca emplees el cañón contra los kamikaze decapitados.

DOS PASOS TE SEPARAN DE LA GLORIA

Si has hecho caso de las palabras sabias de un superviviente, lo más seguro es que a estas alturas estés vislumbrando el final del juego. ¿Dónde está? Pues en La Gran Pirámide. Así se llama el último escenario, pero antes deberás superar el obstáculo más complejo. La ciudad de Luxor te espera, cuando la atravieses sólo quedará un "pequeño" enemigo que sí marcará el punto final a este memorable entretenimiento. Ahora bien, para contemplar las animaciones de despedida necesitarás algo más que cabeza fría y puntería precisa. Necesitas unas recomendaciones con las que conseguir que te pasees por el nivel como por tu casa. Vamos allá.



Al pasar la primera habitación, darás con una gran explanada. Utiliza el lanzagranadas para dar muerte a los aracnoides que te están esperando. Utiliza la puerta principal para cubrirte de sus disparos. ¿Ya? Pues sí, de momento es fácil. Ahora dirígete hacia al siguiente patio, donde unos impacientes



Ten paciencia con él, evita sus disparos y el juego será tarea sencilla para ti.

hombres toro y esqueletos kleer irán a por ti. Siéntete como si estuvieses en una bolera, dispárales con el cañón y procura hacer pleno. Si no te dejan opción, carga tu miniarma XM214-A y empieza a practicar el salto delante de los hombres toro. Cuando hayas acabado, gira a la derecha y te encontrarás una puerta que lleva a otro patio. Por allí pululan un repertorio de aracnoides y esqueletos de lo más variado. ¿Te quedan balas en la pistola de dos cañones? Bien, pues aquí te recomendamos que busques dos estancias secretas en las que hallarás bolas de cañón y extra de salud (disparar cohetes al suelo para salir despedido facilita mucho la investigación).

Si has seguido el camino sin problema alguno, sube las escaleras de la siguiente habitación, cruza el pasillo y divisarás encima de una plataforma la Pluma de la Verdad. Antes de hacerte con ella, vigila un grupo de kleers y androides que aparecerán cuando creas haber limpiado el nivel de soldados rasos. En el momento en que consigas tan preciado objeto, recibirás la visita de unas arpías, por tanto vigila bien el cielo antes de continuar. ¿Listo? Pues ahora sólo falta conseguir el Corazón Dorado y a grabar la partida. Para ello debes regresar a la segunda habitación deshaciendo el camino y elegir la otra puerta que se encontraba en ese patio. A veces es bueno escuchar los consejos de la Consola Netriska, ella te guiará en esta fase.

Tras atravesar dos habitaciones, gira a la derecha y ten cuidado con los kamikaze que vendrán a por ti. El camino hacia el Corazón Dorado está libre, no tienes más que subir las escaleras y hacerte con él. Luego prepara el lanzacohetes para recibir una colección interminable de arpías y esqueletos.

A partir de este instante prosigue tu fuga. Procura reservar una bola de cañón para los

LA PARADA DE LOS MONSTRUOS

La variedad de enemigos a los que debes hacer frente (los hay de todos los colores y tamaños aunque, eso sí, tan inteligentes como ciertos políticos) es uno de los aspectos del juego que han sido elogiados de forma casi unánime. El caso es que debemos exterminar un carnaval de especies que no nos quiere ningún bien, y eso es extremadamente difícil.

Antes de profundizar sobre las características de cada alienígena de tres patas, cuatro brazos o media cabeza, permítenos un consejo. Cuando padezcas un ataque múltiple, ten siempre presente cuáles han de ser tus objetivos prioritarios: extermina los kamikaze, ya que con un poco de suerte al explotar provocarán una reacción en cadena con la que unos cuantos colegas regresarán al infierno. Tras ellos, encárgate de los esqueletos, los hombres toro y biomecanoides. No te preocupes si los soldados de tierra o aire te incordian, su capacidad de infligir daño está muy por debajo de la que poseen los otros.

Dicho lo cual, prepárate: empieza el desfile de bellezas y otras exquisiteces genéticas que nos encontraremos en *Serious Sam*.



GNARR

Si le echas un vistazo a tu consola, te darás cuenta de que esos personajes tienen sexo. Son gnaar macho (de rosa) y gnaar hembra (de verde). Por tanto aplica el refrán, "las damas primero" e incrústales dos balas (de escopeta convencional) en mitad del ojo. A los machos, déjalos para más adelante. Son más lentos y, pese a lo que incordian dando empujones, la verdad es que son el enemigo menos relevante.

TERRORISTAS, POLVORITAS Y KAMIKAZE DECAPITADOS

Con el movimiento lateral podrás evitar sus disparos y, al no tener la rapidez de los kamikaze, resulta más fácil eliminarlos. Son muy débiles, por tanto no desperdicies armas pesadas con ellos. Un par de disparos y a por más.

KAMIKAZE DECAPITADO



En cuanto oigas sus gritos, búscalos por el mapa. Debes darles caza antes de que estén demasiado cerca. Y sobre todo no emplees armas de proyectiles como láser o granadas.

ESQUELETO KLEER

Tienen dos métodos de ataque, a larga distancia lanzan explosivos, pero en el momento en que avistan a Sam se disponen a atacar con todos sus huesos. Solución: la recortada doble cuando estén a mitad de carrera (serán necesarios tres disparos sin fallo posible). Cuanto más cerca los tienes, más vulnerables se vuelven. Eso sí, no te recomiendo esperar hasta el último momento si sufres del corazón.



Aquí vivirás tu última batalla. Ponte cómodo, estarás muchas horas.

momentos de más apuro, que llegarán justo al final de la fase, y haz uso siempre que puedas de la técnica de lanzar cohetes contra el suelo para saltar. La salida no tiene pérdida, aunque justo antes de atravesarla puedes cruzar otra puerta (la de la izquierda), que conduce a un nivel secreto llamado Los Jardines Sagrados. ¿Consejo? Guarda la partida antes de elegir. Si después te arrepientes de haber prolongado tu estancia por este Egipto surrealista, siempre puedes volver a esa habitación y dirigirte sin más a la fase final.

LA GRAN PIRÁMIDE

Como cualquier gran última fase que se precie, consta de un prólogo previo al verdadero desenlace. Antes de entrar en la pirámide debes hacer frente a un ataque masivo de todas y cada una de las especies, cada una de ellas representada por más de dos docenas de miembros. No, no te asustes, date prisa y no los dejes salir de los túneles. Lanza granadas y cohetes allí dentro. Las explosiones en cadena son la mejor solución. Si vas sobrado de bolas de cañón, ya sabes, es como jugar a los bolos pero con monstruos de otra galaxia.

Si te has puesto nervioso, mejor será dejarlo por el momento, porque ahora se inicia el verdadero espectáculo. Una carrera, las puertas se abren y ¿a quién nos encontramos? A Ugh-Zan III, para los desinformados, un montón de músculos gigantesco e inmortal. ¿Inmortal? Sí. Por tanto, nuestra misión consiste en sobrevivir a sus ataques hasta que llegue nuestra nave para rescatarnos. No vale la pena gastar ni una bala en él, su salud se regenera al instante, por tanto evita sus disparos y encárgate de sus admiradores, que ellos sí son mortales.

Tras resistir sus ataques ha llegado el momento de darle fin. Para ello necesitarás los potenciadores de salto que encontrarás en la siguiente habitación. Con ellos debes alcanzar tres interruptores que se encuentran en lo alto de la estancia. Antes de accionar el cuarto y último, haz que el increíble Zan se coloque justo en medio de la pirámide. Justo en ese momento disponte a apretar el último interruptor que acabe con su supuesta inmortalidad.

Recuerda, escribirlo es muy fácil, pero algunas noches aún se me aparece en sueños la cara de tan funesto personaje. Por tanto, paciencia y tranquilidad. En el fondo, no encontrarás mejor juego de acción de momento, así que no hay prisa.



Adéntrate en zonas oscuras, allí conseguirás unos complementos que serán vitales en Luxor.

HOMBRE TORO SIRIO
Esquiva su embestida. Cuando pase de largo, aprovecha el momento en que recobra el aliento, usa el cañón y el lanzacohetes, armas básicas para darles fin.

ARACNOIDES Y REPTILOIDES DE ALUNDRAN
Los primeros son obstáculos fijos, relativamente sencillos de eliminar con cohetes o armas de largo alcance, así que nunca desperdicies munición de ametralladora o láser con ellos. En cuanto a los otros, tampoco tienen mucha movilidad. Debes eliminarlos del mismo modo que a los escorpiones, pero, eso sí, aprovéchate de sus disparos (bolas de fuego verde), ya que sí causan daño a los demás enemigos, y dado que es fácil esquivarlos, puedes tener un aliado interesante en esas bestias.

BIO-MECANOIDES
Cuando los veas no pares de moverte, cúbrete con paredes, columnas... Tardan mucho tiempo en apuntarte. Eso te dará tiempo de lanzarles un par de cohetes y convertirlos en chatarra sin reciclar.

BRUJA-ARPÍA ESCITIA
Las damas del aire acuden en grupos numerosos para facilitarte el trabajo. Con la miniarma XM214-A o el lanzacohetes, lo único que nos caerá del cielo serán plumas. Mientras vuelan son un objetivo fácil, pero no dejes que lleguen al suelo, ya que cuando caminan son mucho más peligrosas.

TOLVA DE PANTANO DE RIGIL KENTAURUS Y ELECTROPEZ REEBAN
Ambos tienen en común su tamaño. Son diminutos y bastante inofensivos cuando actúan en solitario. ¿Problema? Nunca actúan en solitario. Siempre vienen de diez en diez. Los primeros recuerdan a los enemigos iniciales de *Half Life*, aunque en esta ocasión la mejor manera de acabar con ellos sea con granadas o utilizando la metralleta M1-A2 Thompson.



GOLEM DE LAVA
Los odiamos, ¿verdad que tú también? Son capaces de multiplicarse en pocos segundos, así que es vital que utilices la mejor de tus armas para que cesen sus ataques con bolas de fuego. Si te apetecía emplear el cañón SBC y no encontrabas el momento, no lo dudes, ya ha llegado.

Una vez enumerados los enemigos, tampoco parecen tantos, pero no olvides que tienen una capacidad de reproducción digna de los mismísimos Gremlins. Es importante que sepas cuál es el arma más adecuada para cada tipo de enemigo, el resto ya depende de tu habilidad con el teclado y el ratón. Al fin y al cabo, esto es un juego y aquí sí podemos fallar.



¿Invulnerabilidad? ¿Invisibilidad? ¿Dinero ilimitado? ¿Dónde hay que firmar? Digan lo que digan los incondicionales del juego a pelo, un truco a tiempo vale más que mil palabras.

THE MOON PROJECT

Pulsa Enter durante el juego, introduce el código para activar el modo trucos y pulsa Enter de nuevo para volver al juego. Después podrás introducir cualquiera de los códigos pulsando Enter:



Cheater 1	Activar modo trucos
MyBrainIsFaster 1	Rápido desarrollo tecnológico
ByeBye	Perder escenario
Shower	Lluvia de rayos
Smash	Destruye el edificio enemigo seleccionado
GoHome!	Destruye el edificio aliado seleccionado
JudgementDay	Destruye todos los enemigos a la vista
HereYouAre!	Muestra todos los enemigos a la vista
NobelPrize	Desarrollo científico total
MoneyForNothing#	Aumenta tu dinero a [# = número]
ScienceForNothing	Desarrollo científico gratuito
beautifulmoon 1	Muestra el mapa
hotground	Coloca minas
Moonlight	Elimina la niebla de guerra
Hide	Cambia la niebla de guerra
Tromaville	Daña a todos los enemigos visibles
Limit_Up #	Aumentar límite de unidades a [# = número]



PCFÚTBOL 2001



Dinero ilimitado
Con el equipo belga Genk dispondrás de todo el dinero que quieras.

Puesto asegurado
Cuando te pones a jugar en el modo entrenador es muy fácil que te destituyan, pero si haces cuatro fichajes a la vez con todo el dinero que tienes, el club se queda sin un duro y no te destituye en toda la temporada.

Goleada
Una buena táctica para marcar goles es ir con un jugador por cualquiera de las dos bandas y centrar al área. Remata después pulsando muchas veces la tecla de chut y verás que a menudo consigues el gol.



WARLORDS BATTLECRY

Introduce el siguiente código durante el juego para activar los trucos:
alyenya
Escribe luego cualquiera de los siguientes trucos:

Alt+E	La energía de los enemigos baja a 1
Alt+Y	Banderas de todas las pruebas pasadas
Alt+U	Completa la primera misión en todas las academias
Alt+I	Visibilidad de las unidades
Alt+F	Todos los botones y ratón activados
Alt+M	Ganas la misión

SUPERBIKE 2001



Introduce los siguientes códigos como si fuesen tu nombre y se activarán los trucos correspondientes:

EAPOWER	Velocidad extra
GRIPPY	Más agarre en las curvas
STOPPY	Frenada más potente
LAGUNA	Modo cabezones

SUBMARINE TITANS

Pulsa durante el juego Enter para abrir la consola. Introduce después uno de los siguientes códigos y pulsa Enter de nuevo para activar los trucos:



technologi (o tech)	Accedes a toda la tecnología
silicon	Silicona al máximo
energy	Energía al máximo
air	Rellenar el aire
fow	Ver todo
coriumwar (o corium)	Añade 5.000 de Corium
goldwar (o gold)	Añade 1.000 de oro
metalwar (o metal)	Añade 1.000 de metal
exiton	5.000 de oro, 5.000 de Corium, 10.000 de metal

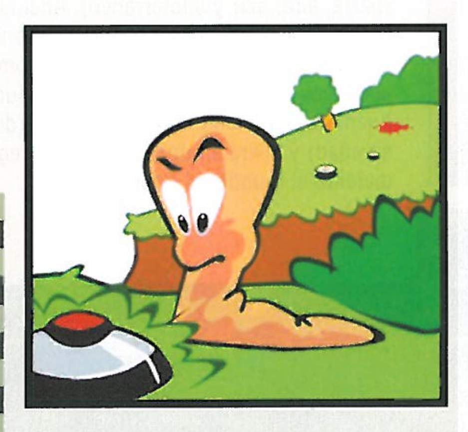
WORMS WORLD PARTY



Ve a la carpeta /DATA/mission que encontrarás en el directorio donde hayas instalado el juego en tu disco duro. Allí, con el Bloc de Notas podrás abrir y editar cualquier fichero mission.wam (es recomendable hacer una copia de seguridad de cualquier archivo antes de modificarlo).

En los ficheros .wam hay una sección llamada [HumanTeam]. En el fichero mission1.wam la munición indicada, por ejemplo, es Ammo_Girder=2. Para que la munición sea ilimitada basta con cambiar el número a -1. También puedes alterar valores como la energía del gusano (Worm_Energy).

Ésta es una lista de armas y objetos que puedes añadir a cualquier fichero .wam sustituyendo # por -1 si quieres que su disponibilidad sea ilimitada:





- Ammo_Girder=#
- Ammo_Bazooka=#
- Ammo_Parachute=#
- Ammo_BlowTorch=#
- Ammo_LowGravity=#
- Ammo_Handgun=#
- Ammo_Firepunch=#
- Ammo_Bungee=#
- Ammo_CrateSpy=#
- Ammo_Jetpack=#
- Ammo_BaseballBat=#
- Ammo_Shotgun=#
- Ammo_Grenade=#
- Ammo_ClusterBomb=#
- Ammo_BlowTorch=#
- Ammo_Batrope=#
- Ammo_Prod=#
- Ammo_FastWalk=#
- Ammo_LaserSight=#
- Ammo_PneumaticDrill=#
- Ammo_Batrope=#
- Ammo_Longbow=#
- Ammo_Mine=#
- Ammo_SelectWorm=#
- Ammo_SuperSheep=#
- Ammo_BridgeKit=#
- Ammo_Dragonball=#

NBA LIVE 2001

Obtener dinero:

Equipo extra:

Si vences a Michael Jordan en el modo uno contra uno, podrás contar con él en el equipo clásico de la década de los noventa. Cuando el juego comienza, habrá un jugador sosteniendo el balón. Cuando lo veas mantén pulsada la tecla N y en el momento en que aparezca la pantalla de EA Sports, mantén pulsada la tecla B. Cuando aparezca la pantalla que muestra los equipos, mantén pulsada la tecla A. En la pantalla del menú que viene a continuación escribe NBA Live 2001 y aparecerá un equipo llamado The Laker's Peacers.



TRÓPICO

Durante el juego, mantén apretada la tecla Ctrl e introduce los siguientes códigos. Si quieres utilizar los trucos más de una vez, suelta la tecla Ctrl, vuélvela a pulsar e introduce los códigos de nuevo:

pesos	Obtienes 20.000 dólares
contento	Aumentará 10 puntos la felicidad de tus habitantes



Todo sobre el juego *on line*

IMPERIOS ABIERTOS LAS 24 HORAS

Sovereign promete estrategia on line a gran escala

Verant desarrolla para Sony Entertainment *Sovereign*, un juego de estrategia en tiempo real *on line* muy ambicioso que publicará en España Ubi Soft a mediados del 2002. Por lo pronto, Verant asegura que las partidas tendrán una duración media de cuatro a cinco semanas y acogerán a un mínimo de cuatro jugadores y un máximo de 500. Podrás crear hasta seis personajes diferentes (soldado, diplomático, espía, economista, científico y teólogo) y moverlos de un servidor a otro.

El escenario de *Sovereign* no será el típico de un título de ciencia ficción, sino que reflejará la tecnología y armamento contemporáneos. Tendrás que construir un imperio y defender tus ciudades con bases y ejércitos, aunque las claves del juego serán las alianzas, el espionaje y la diplomacia. Lo más interesante de *Sovereign* es que tu imperio continuará funcionando cuando abandones la partida. Podrás retirar tus tropas y cesar la producción de recursos, dejarlos en manos de un aliado o utilizar un piloto automático basado en la IA, el cual seguirá las instrucciones que hayas introducido. Al igual que sucede con *Majestic*, *Sovereign* podrá ponerse en contacto contigo vía e-mail o ICQ para informarte de qué es lo que está ocurriendo en el juego.



El universo de *Sovereign* será estrictamente persistente: funcionará las 24 horas del día.

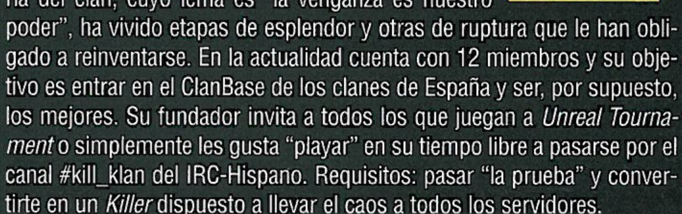
HORIZONTES LEJANOS Más rol fantástico en Horizons: Empires of Istaria



No parece que los juegos de rol *on line* masivos vayan a prescindir en el futuro de elfos, orcos y demás parafernalia fantástica. *Horizons: Empires of Istaria* es un buen ejemplo. El juego, que aparecerá a mediados del próximo año, está siendo desarrollado por Artifact Entertainment. *Horizons* está ambientado en el inmenso mundo de Istaria, un universo fantástico poblado por15 razas y que abarca entornos de todo tipo (tierra, aire, mar y subterráneo). Además de las razas habituales y otras más exóticas, como vampiros o ángeles, el juego incluye razas de nuevo cuño, como los felinos saris o los acuáticos lamurian. Tu personaje, en función de su raza, será bueno o malo, tendrá unos atributos (determinados también por su edad) y vivirá en una de las ocho regiones en que está dividido el mundo de Istaria.

CLANES DE LA RED

Kill Klan



El Kill Klan se creó allá por el 98 en el seno de un grupo de aficionados a *Unreal Tournament*. La historia del clan, cuyo lema es "la venganza es nuestro poder", ha vivido etapas de esplendor y otras de ruptura que le han obligado a reinventarse. En la actualidad cuenta con 12 miembros y su objetivo es entrar en el ClanBase de los clanes de España y ser, por supuesto, los mejores. Su fundador invita a todos los que juegan a *Unreal Tournament* o simplemente les gusta "playar" en su tiempo libre a pasarse por el canal #kill_klan del IRC-Hispano. Requisitos: pasar "la prueba" y convertirte en un *Killer* dispuesto a llevar el caos a todos los servidores.

www.killklan.da.ru

ALL-LIFE



ALL-LIFE es un clan devoto de *Half-Life* y más concretamente de *Counter Strike*. Tras solucionar los problemas que surgieron con su antiguo capitán, el clan retoma su andadura con una profunda reforma y una estructura de rangos militar muy rígida. Formado en España, el clan cuenta con miembros en Chile y Venezuela. Los soldados, subcapitanes y el todopoderoso Capitán participan en las competiciones de Hastajuego.com y CS League (ClanBase), entre muchas otras. En su sección de calendario aparecen todas las citas en que tienen previsto participar.

http://allclan.tuportal.com/

DUNE ESTÁ DE MODA

El universo de Dune se vuelve persistente en Dune Generations


¿Seguirá *Dune* la senda de *Star Wars* o *Star Trek*? De momento ya van cinco títulos.

Westwood inició en su día el género de la estrategia en tiempo real con *Dune II*, cuya continuación, *Emperor: Battle for Dune*, sale a la venta este mes. Cryo Interactive no quiere quedarse rezagado y, tras dar a conocer el juego de acción y aventuras *Frank Herbert's Dune*, anuncia ahora un nuevo título basado en las luchas entre las casas Atreides y Harkonnen. *Dune Generations* será también un juego de estrategia en tiempo real, pero tendrá como gran baza frente a su competidor de Westwood el hecho de que transcurrirá en un mundo persistente y multijugador masivo. En el juego elegirás entre tres tipos de familias (comerciantes, militares o mercenarios) y tu objetivo será convertir a tu familia en la más poderosa del universo de *Dune* y controlar su planeta más importante, Arrakis.

LUCES Y SOMBRAS EN EVERQUEST

Tercera expansión para el rey del rol on line

Sony Online Entertainment quiere sacar el máximo partido a *EverQuest*, el popularísimo juego de rol *on line* masivo de Verant Interactive. Los miles de fans del juego podrán disfrutar a finales de este año de una nueva expansión, *The Shadows of Luclin*. La expansión ampliará el universo de *EverQuest* con nuevas búsquedas, 25 áreas a explorar, una nueva raza, los Vah Shir, una nueva clase de personaje, los Beastlord, y nuevos hechizos, objetos y criaturas. La historia te trasladará a Luclin, un satélite del mundo de Norrath cuyo inquietante paisaje está dividido en dos territorios, el reino de la luz, gobernado por el Desacuerdo, y el de las sombras, regido por el Orden. Verant está retocando el motor gráfico de *EverQuest* para dar cabida a nuevos modelos de personajes más realistas y mejorar el aspecto gráfico del juego. Sony lanzará también el próximo otoño *EverQuest: Trilogy*, un *pack* que recopila el título original y las dos primeras expansiones de la saga (*The Ruins of Kunark* y *The Scars of Velious*), un mapa de Norrath y dos figuras coleccionables del juego.


Los dos reinos de Luclin tendrán sus propios monstruos y tesoros.

Escuadrón 111

Con más de 2.400 pilotos registrados, el Escuadrón 111 es uno de los escuadrones de vuelo virtual más veteranos y con mas éxito en la Red. Desde el comienzo de su andadura hace cuatro años, el E-111 ha centrado su actividad en el uso de simuladores de vuelo de combate. Han colaborado con la industria del software en varias ocasiones (especialmente en *F-18/A Korea*). Una vez al año el E-111 organiza un campeonato nacional de simulación de vuelo de combate, el Top gun 11, donde los finalistas se enfrentan cara a cara. Su equipo incluye pilotos civiles y militares, ingenieros aeronáuticos e informáticos y una amplia base de aficionados.

www.escuadron111.com

Si tu también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



En estado de gracia

Por Hastaj_boss

Hastajuego.com sigue demostrando que sí hay sitio en España para la diversión on line

Houston... Houston, todo rula perfectamente. Al habla el capitán de la nave USS Hastajuego.com. Pozi amigos gamelíveros, gracias a vosotros y a algunos otros viciados, nuestra nave, vuestra nave, acoge ahora a más de 225.000 jugadores, con punta de conexiones superiores a 700 personas simultáneas. ¿Quién dijo que el mercado español no está abierto al divertimiento ON & OFF line?
Pues esta enorme máquina, además de provocar constantes alegrías a todo el equipo, sabe aprovechar su fuerza D E S C O M U N A L (¡jejeje, cómo me paso!) para obtener primicias y exclusivas para sus diablillos... ¿Quieres saber más?... Es que no puedo decir nada... Pero, ¿te gustaría jugar a Operation Flashpoint antes de que tu vecino ni siquiera haya podido encontrarlo en España?... Imposible... Quizás...

En todo caso, no dejes de mirar las pequeñas noticias del site, porque sería una lástima pasar de lado tales exclusividades... Ahhhh, se me olvidaba comentar que estamos en duras negociaciones con nuestros queridos amigos de EA (que nadie me tache de político, que si no fueran amigos, ¡¡¡lo diría!!!) para poder añadir partidas de Black & White (todavía no lo probé, por falta de tiempo, pero Game Master me dijo que era una P A S A D A) y, por qué no, de la saga de juegos de deporte (FIFA 2001...). Pues eso, verlo para creerlo. ¡Cruzad los dedos!

Un abrazo para todos... y todas XD

Hastaj_boss@hastajuego.com

Cuando ya nos preparábamos para darnos todo un atracón con *Ultima Online 2*, Origin anuncia que va a cortarnos el suministro. Parece que el proyecto no acababa de inspirarles confianza, y por eso han preferido centrarse en editar **una ampliación como Dios manda: completa, rica y llena de novedades.**

ULTIMA ONLINE

Tercera Dimensión



Cuando introduzcas esta ampliación en tu disco duro, lo que estarás haciendo en realidad es instalar un nuevo cliente, es decir, conectarte a un servidor nuevo que convertirá *Ultima OnLine* en una experiencia diferente para ti. Desaparecerán la mayoría de *sprites* planos que formaban parte del paisaje cotidiano de Britannia y tu pantalla empezará a poblarse de personajes principales, PNJ, animales y algunos objetos en 3D. De esta manera disfrutarás por primera vez de un *Ultima Online* tridimensional. O algo parecido.

En realidad lo que cambia no es la esencia del juego, sino sólo su apariencia. Cuando te adentres en este mundo persistente, te encontrarás con jugadores que no han instalado esta *Tercera Dimensión*. Eso supone que seguirán viéndolo todo, incluyéndote a ti, en las 2D de siempre. Gracias a las nuevas animaciones, tus personajes serán ahora mucho más expresivos. Podrán saludar, bailar o mandar besos, aunque estas cosas no pasarán de ser meras curiosidades que no afectarán a la jugabilidad, entre otras cosas porque sólo los conectados al servidor 3D podrán verlas. Origin está intentando resolver los pequeños problemas que este salto parcial a la tercera dimensión está provocando. Por ejemplo, muchos jugadores americanos se quejan de que la nueva interfaz tridimensional hace que el juego vaya demasiado lento en la mayoría de los equipos. No es sólo una cuestión que afecte a la fluidez de las acciones, ya que eres tú quien va más lento. El juego transcurre a la velocidad de siempre, y eso es sinónimo de muerte casi segura, todo un drama en un juego en el que no puedes cargar partidas guardadas cuando te matan. Fuentes de Origin aseguran que este problema se resolverá, si no ahora, seguro que en futuros parches y destacan que "como ya pasaba con *Renaissance*, *Ultima Online* funciona ahora de forma precisa y fluida, sin *lag*, a pesar de los pequeños problemas que crea la compatibilidad entre los servidores 2D y 3D".





Nuevos horizontes

En cuanto a novedades que amplíen los horizontes del mundo de Britannia, hay que destacar que la ampliación incluye un nuevo continente llamado Ilshenar. En este recién creado escenario, que forma parte de Trammel, (la mitad "violenta" del universo *Ultima*) se notará lo mucho que ha ido poblándose este universo en los últimos años. Muchos jugadores se quejaban de que casi todos los combates tenían lugar en el interior de las mazmorras, pero esta vez encontrarás bosques y escenarios exteriores llenos de enemigos, peligrosas alimañas y objetos que recoger. La abundancia de enemigos hará también que sea mucho más fácil acumular puntos de experiencia y oro alcanzando así más deprisa los niveles superiores y objetos especiales. Según Origin, estamos ante "el *Ultima Online* definitivo, con mejores gráficos, jugabilidad más intensa y quintales métricos de conjuros, objetos y enemigos".



DATOS

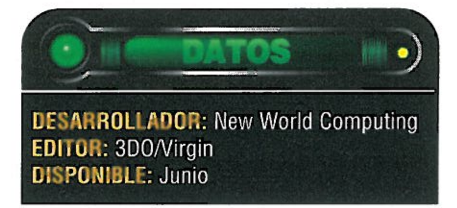
DESARROLLADOR: Origin
EDITOR: Electronic Arts
DISPONIBLE: Por determinar

LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC



Los *shooter* multijugador por equipos están proliferando más que el moho en los quesos franceses. Pero sigue sin ser muy frecuente ver uno ambientado en un universo de espada y brujería en el que **conjuros, garrotes y ballestas sustituyan a pistolas de plasma y *railguns*.**





DATOS

DESARROLLADOR: New World Computing
EDITOR: 3DO/Virgin
DISPONIBLE: Junio

Hasta 16 jugadores podrán conectarse a la misma partida de *Legends of Might and Magic*. Divididos en dos equipos, el del Bien y el del Mal, se enfrentarán en una serie de arenas con objetivos básicos como rescatar a una princesa o masacrar al equipo contrario. Con esta insólita vuelta de tuerca, New World Computing y 3DO pretenden redefinir una serie, *Might and Magic*, que existe desde el ya lejano 1989 y hasta ahora se había ceñido a los géneros de rol y aventuras.

Aviso para navegantes: *Legends* apenas tendrá elementos que permitan definirlo como un juego de rol. Estará ambientado en un universo de bárbaros y hechiceros pero será, en esencia, acción multijugador en la que los personajes progresan porque van comprando o recogiendo armas nuevas, no porque suban de nivel. Según Christian Vanover, miembro del equipo de desarrollo, los que han jugado a la demo suelen tomarse el juego como un *deathmatch*. "Es muy intuitivo y fácil de aprender, como todos los *arcade* de acción, pero es un poco más difícil dominar su componente táctico. La mayoría de los jugadores tienden a ir por libre al principio, aunque estamos seguros de que, en cuanto dominen las habilidades específicas de sus personajes, jugarán más en equipo y se especializarán, como en *Tribes* o *Counter Strike*".

Rápido y furioso

El arsenal disponible se dividirá en armas de distancia (conjuros, ballestas, espadas largas...) y armas de melé (garrotes, cuchillos...). Las primeras predominarán sobre las segundas, aunque los desarrolladores garantizan que el cuerpo a cuerpo también estará en el orden del día. "Hemos diseñado un total de 18 tipos de arma diferentes", explica Vanover. "Nuestro objetivo es que disponer de una u otra tenga un peso muy importante en la experiencia de juego. Al principio tienes un kit básico que incluye un arma de cada. Si has elegido un guerrero o un paladín, lo lógico será que busques el cuerpo a cuerpo, pero tal vez, más adelante puedas comprar una buena arma de distancia y eso haga que cambies radicalmente tu estilo de juego". Los combates se regirán por un sistema sencillo, "rápido y furioso", nada que ver con las complejidades de juegos de armas blancas como *Die by the Sword*.

En cuanto a mapas, dispondrás de un total de 25, todos ellos inspirados en escenarios que aparecían en algunos de los *Might and Magic* anteriores. Se dividen en cuatro tipos básicos en función de sus objetivos: misiones de escolta, misiones de rescate, misiones en que hay que matar a un dragón y misiones *Sword of the Stone*, una variante del juego de capturar la bandera en la que los equipos deberán apoderarse de una espada incrustada en un piedra y llevarla a un lugar determinado. Cualquiera de estos cuatro modos de juego asegura diversión instantánea con armas poderosas y variadas y una cierta dosis de juego en equipo.



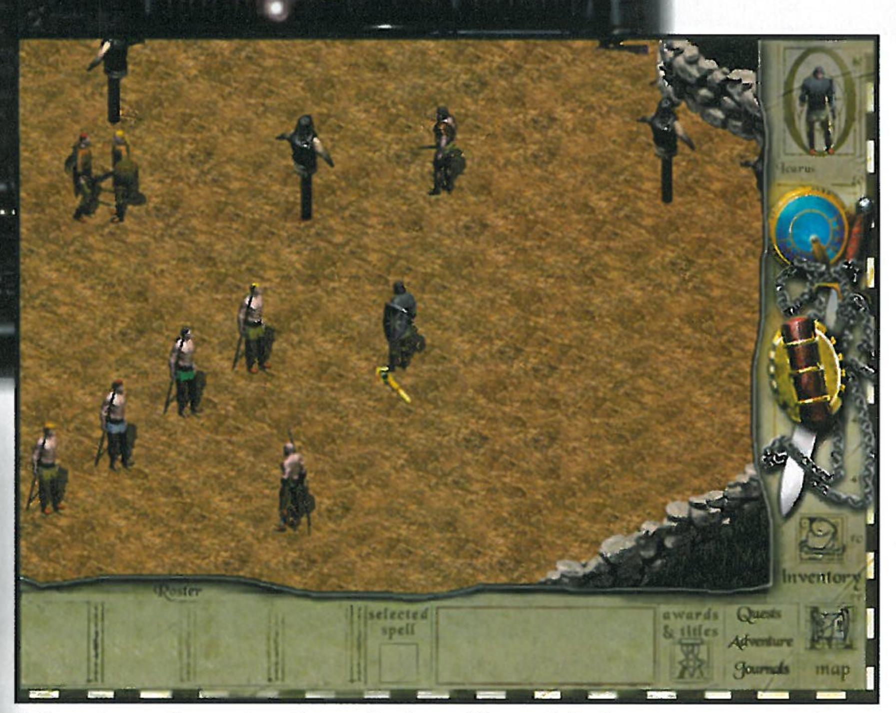
JUEGOS POR EPISODIOS

El nacimiento de los culebrones interactivos

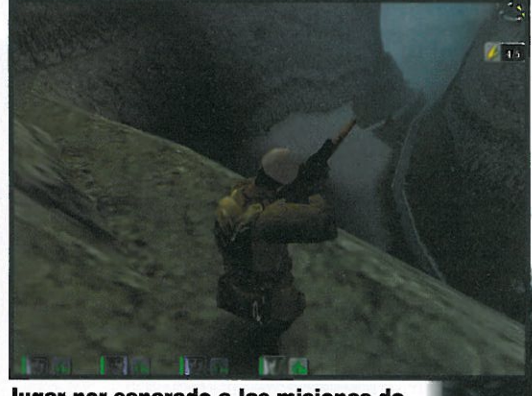
Por S. Sánchez

Dentro de muy poco tiempo, cuando descargar unos cuantos megas sea cuestión de minutos y no de horas, los juegos por capítulos dominarán la Red. Descargarás un prólogo gratuito que te dará 20 o más horas de juego y luego deberás empezar a pagar si quieres seguir conectado a tu culebrón virtual preferido.

Los juegos episódicos forman parte, hoy por hoy, de la cara oculta de la Red. Muchos saben ya de su existencia pero aún son muy pocos los que han tenido la oportunidad de jugar a alguno. En un futuro no demasiado lejano pueden acabar convirtiéndose en el nuevo estándar del ocio interactivo, el que sustituirá, al menos parcialmente, a los CD-ROM y DVD. La idea promete: se trata de dividir un juego en varias secciones o capítulos, ofrecer gratis el primero y poner el resto a disposición de los jugadores intere-



Así son las sesiones de entrenamiento en *Siege of Avalon.*



Jugar por separado a las misiones de *Hidden & Dangerous* ya es posible.



Oni también va a distribuirse en varias partes de descarga gratuita.

sados en entregas periódicas por un precio razonable.

El que está considerado como primer juego por episodios masivo fue *The Cypher,* que data de 1998. Hasta 250.000 personas siguieron por Internet los capítulos de este juego gratuito, colgados al ritmo de uno cada dos semanas durante un periodo de tres meses.

Siguiendo el ejemplo de *The Cypher*, apareció un juego tipo trivial que en Estados Unidos tuvo una respuesta parecida a la que ahora tiene *¿Quién quiere ser millonario?* Se trata del denominado *You Don't Know Jack*, que renovaba sus preguntas cada semana y se financiaba íntegramente a base de cortes publicitarios. Era una fórmula sencilla pero muy adictiva, en especial por el sentido del humor de muchas de las preguntas. Actualmente pueden encontrarse tres versiones en CD de *You Don't Know Jack*. Una incluye preguntas generales, otra sobre cine y una última sobre televisión, pero todas ellas exigen amplios conocimientos de inglés y de la cultura norteamericana.

Rol por entregas

Aunque este nuevo formato tiene un indiscutible potencial, todavía son pocas las compañías de desarrollo que se han decidido a adoptarlo. Desde el punto de vista del jugador con una buena conexión a Internet todo son ventajas, ya que permite hacerse una idea precisa de cómo es el juego sin pagar un duro y luego decidir libremente si se quiere o no seguir jugando. En cuanto a las compañías, les da la posibilidad de rentabilizar los juegos incluso más que si los vendiesen por canales habituales, pero también plantea sus riesgos: hay que crear alicientes para enganchar al espectador y mantener su interés con giros inesperados o un tipo de jugabilidad a prueba de aburrimiento.

Desde luego, no todos los géneros se adaptan bien a este formato. Los populares *arcade* multijugador tipo *Quake 3*, por muchas horas de diversión que garanticen, no pueden distribuirse por capítulos. Los que resultan ideales son los juegos narrativos o basados en misiones, como *Siege of Avalon*, tal vez el más popular de los títulos por episodios que pueden encontrarse en la Red hoy por hoy.

El primer capítulo de este juego de rol de Digital Tome es de acceso gratuito. El resto (ya hay alrededor de una decena disponibles y el número total previsto es de 25 divididos en seis bloques) cuestan diez dólares cada uno. Los creadores de *Siege of Avalon* incluso se plantean crear nuevos capítulos a medio plazo si la serie sigue funcionando tan bien como hasta ahora. Por supuesto, los 250 dólares que costaría la serie completa son bastante más de lo que cuesta un juego normal en Estados Unidos. Por esa razón Digital Tome ofrece la posibilidad de contratar una suscripción completa por el mucho más moderado precio de 40 dólares, reduciendo así, de paso, el riesgo de que la serie canse antes de tiempo y baje el numero de compradores según se suceden los capítulos.

Van Collins, uno de los fundadores de esta prometedora com-



DEL SHAREWARE A LOS EPISODIOS

Los juegos episódicos se inspiran a partes iguales en los culebrones televisivos y en el *shareware* (software legal de acceso gratuito). Se trata de regalar algo para conseguir que los receptores del regalo se acaben convirtiendo en clientes. Un caso clásico de *shareware* es *Castle of Wolfenstein*, mítico juego de 8 bits en el que se debe vaciar de nazis un enorme castillo a tiro limpio. Hace años que este título se regala en Internet y, como resultado de ello, toda una generación de jugadores se ha acostumbrado a los *shooter* y paga lo que haga falta por hacerse con los de nueva generación, tridimensionales y para nada gratuitos. Como el futuro y muy esperado *Return to Castle Wolfenstein 3D*.

DUKE EN CAPÍTULOS

WEB Corporation es una emprendedora compañía que se ha propuesto que las palabras "juegos episódicos" dejen de sonar a extraña profecía. Por lo pronto ya han comprado la licencia para hacer un *Duke Nukem* por capítulos que podría aparecer en la Red dentro de pocos meses. Según Jim Perkins, presidente de WEB Corp, se trata de "popularizar esta nueva forma de ocio asociándonos con las mejores compañías de desarrollo para que sean tan buenos como los que se venden en las tiendas".

Perkins trabajó con 3D Realms en los tres primeros juegos de *Duke Nukem* y no le costó mucho esfuerzo convencer a sus antiguos socios de que los juegos por episodios son la fórmula del futuro. "Hay muchísimos jugadores esperando que aparezcan en Internet juegos narrativos fáciles de aprender y jugar y muy adictivos. Hay un hueco muy grande entre los puzzles elementales y *Everquest*, y nosotros queremos cubrirlo con *Duke Nukem*".

Halcyon Sun **es una especie de** ***Wing Commander*** **por capítulos.**



Feedn' Chloe **lo tiene todo para considerarse un juego políticamente incorrecto.**

pañía, cuenta que se les ocurrió la idea de publicar un juego episódico cuando comprobaron que "los jugadores quieren acabar los juegos que se compran, pero al llegar a la última pantalla de títulos como *Diablo* o *Baldur's Gate* es inevitable tener una cierta sensación de pérdida". *Siege of Avalon* ofrece dosis de 20 horas de diversión cada dos semanas. "El juego seguirá mientras los jugadores sigan comprándolo, así que es virtualmente eterno".

Para aquellos jugadores compulsivos a los que dos semanas de espera parece demasiado tiempo, Collins ofrece una solución no por obvia menos eficaz: engancharse a más de un juego episódico. Digital Tome piensa diversificar su producto a medio plazo y convertirse en una especie de canal de televisión digital interactivo, con una programación variada y completa que garantice diversión las 24 horas del día.

El futuro de los juegos por episodios podría ir en esa dirección: varias compañías, cada una de ellas más o menos especializada en un tipo de juegos, competirían entre sí para atraer y conservar el mayor número posible de clientes. Cuantas más sean estas compañías, mejores serán estos títulos. Aunque la fórmula sigue sin estar muy extendida, el apreciable éxito de *Siege of Avalon* marca una dirección de futuro que otros van a seguir muy pronto.

Los juegos por episodios pueden convertirse pronto en el nuevo estándar del ocio electrónico

Futuros capítulos

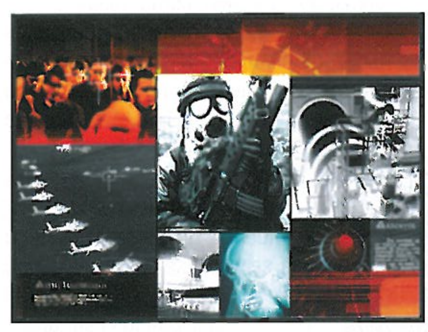
Y algunos ya la están siguiendo ahora. Es el caso de Sunstorm Interactive, que ofrece a precio reducido juegos como *Feedn' Chloe*, una curiosa parodia de *Deer Hunter*, el juego de caza de moda en los Estados Unidos. Pero tal vez sea Freeloader la compañía que más partido le está sacando a la distribución *on line* por entregas. Esta empresa se ha especializado en comprar licencias de juegos recientes, como *Grand Theft Auto*, *Grand Theft Auto 2*, *Pro Pinball*, *Magic & Mayhem* o *Hidden & Dangerous*, dividirlos en cuatro o cinco partes y permitir que los jugadores los vayan descargando desde la página www.freeloader.com.

Aunque no hay que pagar ninguna cuota, sí que es necesario acumular una serie de créditos para acceder a los distintos episodios de los juegos mayores. Y estos créditos se consiguen dedicando algo de tiempo a jugar a pequeños juegos gratuitos pero repletos de publicidad.

Como ya comentamos en el último número (ver página 101, nº7), existe un título que promete llevar la filosofía del juego por entregas a una nueva dimensión. Se trata de *Majestic*, un juego episódico en el que pagas una cuota que te permite vivir, literalmente, una historia de espías. El jugador recibe información continua sobre el desarrollo del juego por correo ordinario, e-mail o incluso teléfono.

Aunque por su estructura parece poco probable que podamos disfrutar de él en nuestro país, los canadienses y estadounidenses que lo están jugando hablan de un *Expediente X* que se desarrolla en tiempo real y sin interrupciones y del que el jugador forma parte. Todo apunta a que es una de las experiencias más inmersivas que los jugadores pueden disfrutar en la actualidad.

Los juegos por episodios todavía distan mucho de convertirse en una forma de ocio masiva en España, pero en Estados Unidos ya no son un modelo de entretenimiento marginal, y a nadie escapa que Estados Unidos marca tendencias en cuanto a ocio electrónico. La semilla está plantada. Veremos cuánto tarda en echar las primeras raíces en nuestro país.



Majestic **levanta pasiones entre los norteamericanos.**



Así empezaba ***The Cypher*****. La historia era mejor que el menú de presentación.**



BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ , por el precio especial de 6.950 ptas. (41,77 €).
(2 ejemplares de regalo). Oferta válida unicamente en España

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA,S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos..Telf..........................

Dirección..

Población..........................C.P........................Provincia.....................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros paises, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

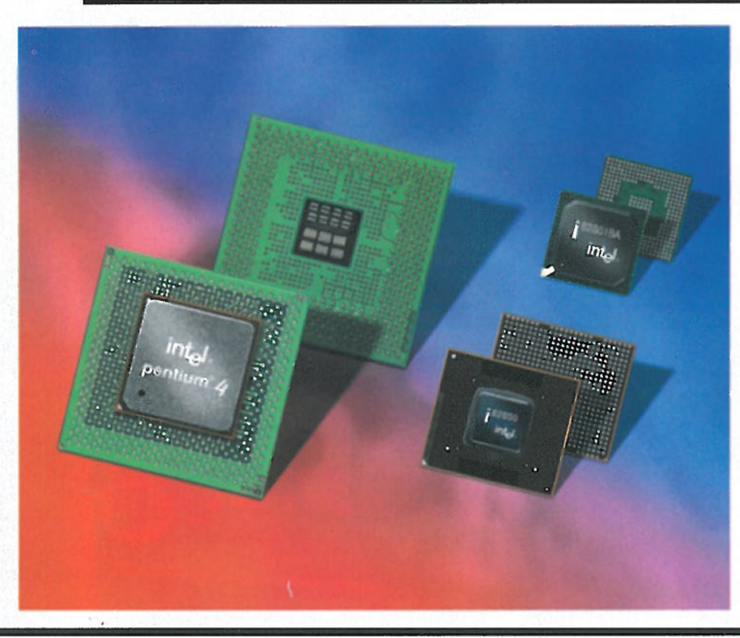
Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si estos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés háznoslo saber.





PENTIUM 4 A 1,7 GHZ

El P4 más rápido debuta a un precio muy bajo



Intel acaba de lanzar en Estados Unidos el Pentium 4 a 1,7 GHz. El nuevo procesador es idéntico a los anteriores modelos del P4 (1,3, 1,4 y 1,5 GHz), con la excepción del multiplicador que le permite alcanzar esa velocidad y la garantía de que lo hará de forma estable. La alta velocidad del nuevo procesador lo coloca por delante del Pentium III a 1 GHz en prácticamente todas las aplicaciones, algo que no sucedía con los P4 más lentos. Sin embargo, la verdadera noticia es su precio: el precio para los fabricantes de PC es de 352 dólares (unas 65.000 pesetas). Intel ha optado por iniciar una política de precios todavía más agresiva y ha rebajado asimismo los precios del resto de la gama entre un 28 y un 51%. El P4 a 1,5 GHz sale ahora por 256 dólares (47.500 pesetas) y el P4 a 1,4 y a 1,3 GHz por 193 dólares (unas 36.000 pesetas). Intel quiere reducir aún más el coste de los Pentium 4, para lo cual sustituirá la tecnología de 0,18 micras por la de 0,13 y prescindirá de la memoria RDRAM (Rambus). A finales de este año aparecerá el P4 a 2 GHz.

REBAJAS EN NVIDIA

Las GeoForce 2 y 3, más baratas

A los gigantes no les queda más remedio que abaratar sus productos estrella. Al igual que Intel, que está sufriendo en sus propias carnes la competencia de AMD, NVIDIA ha tenido que hacer frente a los nuevos procesadores 3D Kyro II y al anuncio de que las nuevas GeForce 3 serían muy caras. Ha empezado reduciendo el precio no sólo del chip GeForce 3 con 64 MB de memoria DDR, que pasa ahora a unas 74.000 pesetas, sino de todos los nuevos chips GeForce 2. El GF2 MX 200 (32 MB SDRAM y 175 MHz) costará unas 18.500 pesetas, el GF2 MX 400 (64 MB SDRAM y 200 MHz) unas 24.000 pesetas y el GF2 Pro (64 MB DDR RAM y 200 MHz) unas 37.000 pesetas. El abaratamiento de los chips reducirá el coste de las tarjetas gráficas, con lo que todos saldremos beneficiados.



LA GRABADORA ALADA

La CRD-BP1500P IDE de Sanyo graba a 24x

Sanyo ha lanzado la grabadora más rápida del mercado, la CRD-BP1500P IDE. La nueva bestia de Sanyo graba a la increíble velocidad de 24x (regraba a 10x y lee CD-ROM a 40x) y supera así a la Yamaha CRW2200, que era hasta ahora la más rápida con 20x. Sanyo ha desarrollado para su grabadora tres nuevas tecnologías: Zone-CLV, FlexSS-BP y Burn Proof 2. Mediante el Zone-CLV, la grabadora divide el disco en tres zonas concéntricas a las que aplica una velocidad diferente, pero creciente de dentro hacia fuera. La velocidad media resultante, para un disco de 80 minutos, es de aproximadamente 22x. FlexSS-BP monitoriza en tiempo real la calidad del disco durante la grabación, de forma que adopta en todo momento la velocidad más adecuada. El Burn Proof 2 permite que la grabadora anticipe los problemas de búfer y detenga la grabación indicando una marca desde la que podrá proseguir más tarde. Por último, la grabadora también soporta la grabación a bajo nivel en el modo DAO-RAW (CloneCD) y el *overburning* hasta los 93 minutos. Sanyo no ha revelado la fecha de lanzamiento en España de la CRD-1500P.



MÁS KYRO II

VideoLogic presenta la Vivid!XS

La Vivid!XS de VideoLogic es una tarjeta gráfica capaz de competir en rendimientos con otras tarjetas 3D como las GeForce2 de NVIDIA o las ATI RADEON. Al igual que la 3D Prophet 4500 de Hercules, la Vivid!XS ofrecerá una relación calidad/precio muy atractiva gracias al nuevo chip gráfico KYRO II. La tarjeta tendrá 32 MB de memoria SDRAM, chip y memoria a 175 MHz y, por supuesto, soporte para Direct3D y OpenGL. Otras características interesantes son su salida de televisión y la ayuda por hardware para la decodificación de DVD. Además, cuenta con soporte para los últimos efectos 3D, como pueden ser compresión de texturas, *environment bump mapping*, suavizado de bordes a pantalla completa (*Full Screen Anti-Aliasing*), *alpha blending* y otros. Aunque carece de soporte para Transform & Lighting, lo cierto es que muy pocos juegos se aprovechan actualmente de esta función. Su precio, unas 28.000 pesetas, es más que convincente.



NUEVAS TARJETAS DE CREATIVE

Creative sigue en el mercado de las tarjetas gráficas

Creatibe Labs ha tenido que salir al paso de los rumores que insistían en su abandono de la producción de tarjetas gráficas para centrarse en el hardware de sonido. Josep Oliver, responsable de comunicación de Creative en España, ha desmentido oficialmente tales rumores y ha asegurado que Creative no tiene ninguna intención de dejar el mercado de la aceleración gráfica. De hecho, Creative ha anunciado el próximo lanzamiento de cuatro nuevas tarjetas de su línea 3D Blaster basadas en los nuevos chips de NVIDIA: 3D Blaster GeForce 2 MX200 AGP, 3D Blaster GeForce 2 MX 200 PCI, 3D Blaster GeForce2 Pro y 3D Blaster GeForce3.



BAZAR DIGITAL



CREATIVE DAP JUKEBOX

Creative Labs ha reducido el precio de su DAP Jukebox, un reproductor de música digital multiformato. Dispone de 6 GB de memoria y puede alamacenar hasta 150 CD en formato MP3, lo que equivale a 100 horas de sonido. Creative ofrece actualizaciones gratuitas de las prestaciones del DAP Jukebox en www.creativejukebox.com.
Precio: 65.900 pesetas

LOGITECH TRACKMAN WHEEL

El TrackMan Wheel de Logitech es la versión con cable y acabado metálico del Cordless TrackMan Wheel. El nuevo trackman presenta un diseño curvado e incorpora una bola óptica que se acciona con el dedo pulgar, lo que proporciona una mayor rapidez de movimientos y un control preciso sobre el cursor.
Precio: 10.900 pesetas

HERCULES DV ACTION!

Hercules ha lanzado una solución para la edición de vídeo digital con la que puedes convertir tus vídeos digitales en películas de calidad cinematográfica. Graba y duplica películas en CD-R y crea postales de vídeo en CD. DV Action! es un buen complemento para las cámaras de vídeo digitales.
Precio: 25.000 pesetas

DISCO DURO WD 600

Western Digital establece un nuevo récord con un disco duro de 30 GB por plato, aunque a 5.400 rpm no ofrece rendimientos extraordinarios. Tiene un tiempo de acceso de 12 minutos y una tasa de transferencia media de 25 MB. La versión a 7.200 rpm es, evidentemente, más rápida, pero también mucho más cara (52.000 pesetas).
Precio: 38.000 pesetas

Dos bombas en tu PC

DURON 900 MHZ Y ATHLON 1,3 GHZ

¡Cada vez más rápidos!

Cada vez más velocidad. Y al mismo precio. Eso es lo que nos garantizan los dos nuevos procesadores AMD, el Duron a 900 MHz y el Athlon a 1,3 GHz. Corren como trolebuses desbocados, pero ¿seguro que tanta velocidad va a darnos algo más que vértigo?

AMD no para de lanzar nuevos procesadores. Pero no esperes una revolución a la francesa, con guillotina incluida. No, lo suyo es una modesta, casi inapreciable evolución en que las frecuencias cambian para que todo siga igual. El Duron, destinado a los PC de gama baja, dispone de 128 KB de memoria caché de primer nivel y 64 KB de memoria de segundo. Al estar integrada en el corazón del procesador, puede funcionar a plena velocidad. Además, gracias a que utiliza la tecnología EV6, desarrollada por Digital, dobla en la práctica el ancho de banda entre el procesador y el chipset. Esto nos da una frecuencia total de 200 MHz.

Desde la versión a 800 MHz, el Celeron de Intel dispone de una FSB de 100 MHz, pero su espacio de memoria caché es de 160 KB. Sin embargo, los procesadores de Intel están dotados de instrucciones adicionales SSE para 3D y vídeo, mientras que los procesadores de AMD sólo están provistos de instrucciones 3Dnow!, mucho menos utilizadas y hoy día con más polvo a cuestas que la chilaba de un beduino.

Prestaciones al día

Hemos probado el Duron a 900 MHz con una placa base Asustek, la A7VM. Ésta dispone del chipset más actual de VIA, el KM133, que integra la gestión de vídeo. El Duron está destinado a máquinas de gama baja. En la práctica, estos sistemas no son los más adecuados para un uso lúdico. Las funciones de vídeo están administradas por un derivado del chip Savage4 de S3. Como sus prestaciones son insuficientes, hemos añadido una tarjeta GeForce 2 GTS de 32 MB de memoria DDR, con la que se obtienen mejores resultados. De este modo, comparando los índices de los procesadores Duron 800 y 900, se consigue una ganancia media del 10%. Con los juegos, la ganancia es de alrededor del 20%.

Gracias al precio de su memoria, el Athlon a 1,3 GHz es una alternativa interesante al Pentium 4

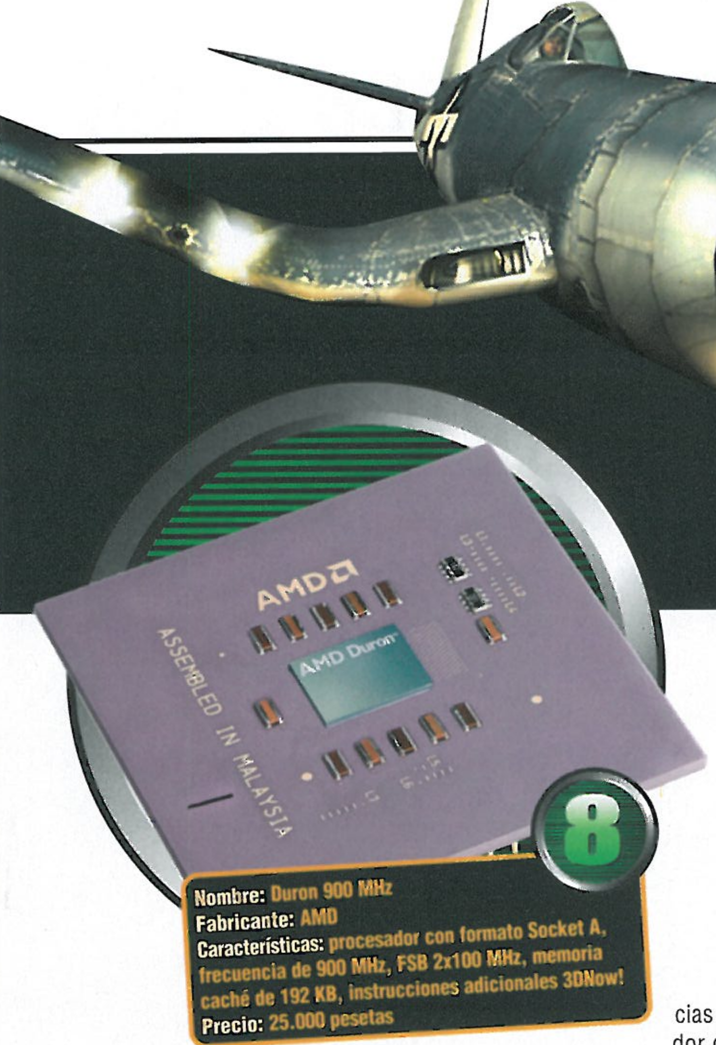
El precio del Duron no debería superar la barrera psicológica de las 25.000 pesetas, para perpetuar así la tradición de este procesador de gama baja, económico y con excelentes resultados prácticos. El Athlon a 900 MHz se vende a unas 29.000 pesetas. Éste es el precio que debes pagar por la frecuencia más rápida de los Athlon. Si puedes permitirte gastar las 4.000 pesetas de diferencia, no dudes en optar por el Athlon 900, cuyas prestaciones globales superan las del Duron. Sin embargo, si no quieres gastarte mucho, puedes adquirir el Duron a 800 MHz por poco más de 15.000 pesetas y el Athlon 800 por unas 23.000. En lo que a Intel respecta, los Celeron no superan, de momento, los 800 MHz. Además, su precio es superior al del Duron 800 y sus prestaciones no justifican el dispendio.

8

Nombre: Athlon 1,333 GHz
Fabricante: AMD
Características: procesador con formato Socket A, frecuencia de 1,333 GHz, FSB 2x133 MHz, memoria caché de 192 KB, instrucciones adicionales 3DNow!
Precio: 55.000 pesetas



Los nuevos sistemas con memoria DDR resultan demasiado caros. De momento, más vale esperar.



El sistema de referencia de AMD es muy eficaz. Además, ofrece un ventilador imponente.

Hemos probado el Athlon en una placa base Gigabyte, la GA-7DX, equipada con el último chipset de AMD, el 760, y una memoria DDR PC 2100. Las prestaciones son del todo excelentes. Comparado con un Athlon a 1,2 GHz con bus de 200 MHz, las diferencias de media son de alrededor del 10%. Comparado con un Pentium 4 a 1,5 GHz, el Athlon gana de calle. Sin embargo, el Pentium 4 obtiene mejores prestaciones en el tratamiento de la memoria gracias a la memoria RAMBUS. La compresión MPEG2 es mejor en el procesador de Intel, con un tiempo de cálculo de 4 minutos y 7 segundos para codificar una película de 2 minutos. En el procesador de AMD el tiempo de cálculo es de 4 minutos y 20 segundos, diferencia debida, en gran parte, a la menor frecuencia del Athlon.

La prueba del DecAthlon

En el mercado de gama alta, el Athlon se convierte en un serio competidor de su equivalente en Intel, el Pentium 4. En términos de arquitectura y de tecnología, presenta muy pocos cambios respecto a las versiones anteriores. La memoria caché suma 384 KB y las instrucciones adicionales son siempre los eternos 3Dnow! y MMX. La novedad llega de la mano de la frecuencia del bus externo, que pasa de 100 a 133 MHz. Gracias a la tecnología EV6, se multiplica por dos el ancho de banda. De este modo, se obtiene una frecuencia total de 266 MHz. El multiplicador del Athlon está fijado en 10, lo que nos da una frecuencia de 1.333 MHz o, lo que es lo mismo, 1,333 GHz.

Cálculos científicos

El Athlon pone el listón muy alto al Pentium 4 en frecuencias inferiores a 1,5 MHz. A la hora de elegir, más vale optar por el Athlon. Los precios son similares, unas 55.000 pesetas el de 1,333 GHz y 58.000 pesetas el Pentium 4 a 1,5 GHz, ya que este último se beneficia de una rebaja del 50%. Sin embargo, para el Pentium 4 tendrás que adquirir la memoria RAMBUS si quieres notar esas mejoras, y los precios se resisten a bajar (unas 40.000 pesetas los 128 MB). La memoria DDR PC 2100 a 266 MHz que está prevista para el Athlon a 1,333 GHz es bastante más barata, con un coste de unas 18.000 pesetas los 128 MB. Esta memoria permite sacar un mejor partido del bus a 266 MHz. Pero, incluso a este precio, la DDR sigue siendo demasiado cara y la ganancia obtenida en relación a un sistema con SD-RAM no justifica el gasto. Lo mejor es inclinarte por una placa base de chipset VIA Apollo KT133A, que viene equipada con un bus a 266 MHz y una memoria SD-RAM a 133 MHz. En el caso del procesador Duron, lo más importante es no invertir en un sistema con DDR. El gasto adicional no está justificado dadas sus mediocres prestaciones. Ármate de paciencia y espera a la próxima generación de chipsets, que seguro que sí sabrá sacarle todo el partido del mundo al sistema DDR.

RENDIMIENTOS

	DURON 900 MHZ	ATHLON 1,2 GHZ	ATHLON 1,333 GHZ	PENTIUM 4 1,5 GHZ
Frecuencia de bus externo	200 MHz	200MHz	266MHz	400 Mhz
Sandra 2001 – ALU	2.540	3.329	37,1	2.798
Sandra 2001 – FPU	1.238	1.631	1.835	1.823
Sandra 2001 – memoria de ancho de banda (MB/s)	369	463	726	1.466
3D Mark 2001	2.343	2.833	3.102	3.057
Quake 3 HQ – 1.024 x 768 (imágenes/s)	80,3	93,6	96,8	94,7
CF Simulator 2 1.024 x 768 x 16 (imágenes/s)	47,5	66,6	71,1	69,1

Nuevas GeForce 2 MX

NVIDIA GEFORCE 2

Lifting primaveral en las

La aparición de la GeForce 3 había hecho que los precios de la gama baja de NVIDIA empezasen a parecer un insulto al bolsillo y al sentido común. Por suerte, esta primavera se han decidido a renovar esta gama ajustando precios.

Las tarjetas 3D a menos de 25.000 pesetas son las que ofrecen la mejor relación calidad precio. Aunque la nueva arquitectura Direct 3D8 de la GeForce 3 representa el no va más en materia de 3D, los juegos que explotan realmente esta arquitectura aún pueden contarse con los dedos de un muñón. Es por ello que NVIDIA revisa su gama de tarjetas de gama baja para luchar mejor contra las ATI Radeon y la nueva Prophet Kyro II de Hercules, una tarjeta, esta última, que ofrece una relación calidad precio hasta hoy inédita. La nueva gama de las GeForce 2 MX incluye tres nuevos modelos que juegan con la frecuencia de funcionamiento del procesador y la memoria, así como con el tipo de memoria utilizada. Esta segmentación espera cubrir las previsiones del mercado. De esta manera, la GeForce 2 MX 100 funciona a 143 MHz y utiliza memoria DDR 32 bits a 166 MHz. Con esta frecuencia, la tarjeta tendrá prestaciones muy débiles en 3D. En fin, evítala.

MX 200: económica

La GeForce 2 MX 200 utiliza un procesador a 175 MHz y memoria SD-RAM de 64 bits. Esta tarjeta está destinada a reemplazar las TnT 2 M64 y Pro con que van equipadas bastantes PC de gama baja. Aunque la frecuencia del procesador es suficiente, la memoria del ancho de banda limita estas tarjetas gráficas. Así, con la memoria SD-RAM de 64 bits a 166 MHz, la memoria del ancho de banda es de 1,3 GB, un ancho de banda demasiado débil para obtener prestaciones ligeramente superiores a una TnT 2 de 1999. El objetivo es reemplazar las tarjetas de generación Direct3D 6.0 con otras que soporten las funciones del Direct3D 7.0. Pero atención, más vale dejar las MX 200 a soluciones 2D y evitar su compra si lo que te interesa son las 3D.

MX 400: razonable

La GeForce 2 MX 400 es mucho más interesante, ya que según las especificaciones de NVIDIA ofrece un procesador a 200 MHz, es decir, 25 MHz más que la GeForce 2 MX clásica, y la posibilidad de utilizar una memoria SD-RAM de 128 bits o DDR de 64 bits a 166 MHz y superior.

Con estas frecuencias, se obtiene una capacidad de representación del orden de 400 millones de píxeles por segundo o un ancho de banda de 2,7 GB, una cifra equivalente a la GeForce 2MX clásica. En relación a esta última, la arquitectura ha sido reducida a dos unidades de tratamiento frente a las cuatro de la GeForce 2, lo que divide sus capacidades de cálculo por dos. Se encuentran, sin embargo, todas las funciones soportadas por la GeForce 2 GTS, como las de transformación geométrica (T&L) o las de iluminación por píxel o NSR (que permiten el soporte para el *bump mapping*).

6

Nombre: GeForce 2 MX 200
Fabricante: NVIDIA
Características: GeForce 2 MX a 175 MHz, soporta una memoria SD-RAM de 128 Bits a 166 MHz, o memoria DDR de 64 bits a 166 MHz y superior

8

Nombre: GeForce 2 MX 400
Fabricante: NVIDIA
Características: GeForce 2 MX a 200 MHz, soporta una memoria SD-RAM de 128 Bits a 166 MHz, o memoria DDR de 64 bits a 166 MHz y superior

Las tarjetas probadas

Hemos probado varias tarjetas basadas en las GeForce 2 MX 400 y 200: la GeForce2 MX SH Max de Leadtek, la Gainward Cardexpert GeForce 2 Jumbo TV (MX 400) y la Gainward Cardexpert GeForce 2 MX 64 (MX 200). Las que hemos probado están equipadas con 64

MX 200 Y 400

tarjetas de gama baja

4,5



MB de memoria SDRAM a 6 nanosegundos (166 MHz). De momento, el interés de los 64 MB en este tipo de tarjetas es muy discutible, ya que la utilización necesita una resolución de 1.024 x 768 en millones de colores. Mientras los juegos no sean más complejos, los 64 MB seguirán siendo un reclamo de marketing.

Elige tu GeForce 2 MX según el tipo de memoria y la frecuencia que tengan

Todos los fabricantes de tarjetas gráficas quieren utilizar las GeForce 2 MX 200 y 400 en diferentes versiones en función del tamaño y la velocidad de la memoria. También se hallarán todas las tarjetas habituales de los fabricantes clásicos, pero atención, las prestaciones estarán esencialmente ligadas al tipo y a la velocidad de la memoria. Las tarjetas más interesantes serán aquellas que estén equipadas con una memoria de 128 bits. Ten en cuenta que la etiqueta DDR no es suficiente para asegurar prestaciones 3D dignas de ese nombre. Un buen ejemplo es la GeForce 2 MX de Creative Labs, que está equipada con 32 MB de memoria DDR pero de 64 bits.

Prestaciones tirando a mediocres

Como se puede comprobar en la tabla de rendimientos, los resultados de las MX 400 frente a la GeForce 2 MX clásica aumentan muy poco, sobre todo en altas resoluciones, prueba de que la arquitectura GeForce 2 depende completamente de la memoria del ancho de banda. Aumentar sólo la frecuencia del procesador gráfico no mejora las prestaciones, sino que es necesario también que se incremente la frecuencia de la memoria. Algunos fabricantes como Hercules se apresuran, por otra parte, a lanzar las GeForce 2 MX 400 con memoria SDRAM a 200 MHz. Sin embargo, en comparación con la 3D Prophet 4500 (Kyro II), las prestaciones de las GeForce 2 MX 400 son inferiores. La limitación que supone la memoria del ancho de banda juega siempre a favor del Kyro II.

Rebajas

La nueva gama del procesador de NVIDIA tiene por objetivo hacer que las tarifas bajen. Podrás encontrar unas GeForce 2 MX 400 con 64 MB de SDRAM de buena calidad por 55.000 pesetas y unas GeForce 2 MX 200 con 32 MB a menos de 20.000 pesetas. Ante la pléyade de ofertas de los fabricantes, tendrás que estar ojo avizor en cuanto al tipo y a la frecuencia de la memoria utilizada para no caer en las trampas del marketing.

La Leadtek GeForce 2 MX SH Max (MX 400).



Tarjeta 3D Power Absolute MX 200.

Por otra parte, algunos fabricantes como Hercules o incluso ASUSTek van a utilizar una memoria de muy buena calidad frente a sus competidoras, las GeForce 2 MX 400. Una memoria que permitirá el *overclock* para aumentar los rendimientos. No olvidemos tampoco las funciones Twin View del GeForce 2 MX, que dotan a algunas tarjetas de una salida TV o de dos salidas VGA.

Otra buena noticia es que la GeForce 2 GTS desaparece y deja paso a la GeForce 2 Pro, con un precio que no supera las 40.000 pesetas con 32 MB. En la gama alta, las GeForce 3 se acercan a las 90.000 pesetas. En definitiva, nunca está de más que las nuevas arquitecturas y la competencia muevan un poco el gallinero beneficiando al consumidor.

RENDIMIENTOS	MX 32 MB 166 MHz	MX 400 64 MB 166 MHz	MX 200 32 MB 166 MHz
Quake III 1. 024 x 768 32 Bits	56,4 imág/s	57,3 imág/s	26,3 imág/s
Serious SAM 1. 024 x 768 32 Bits	32,2 imág/s	34,3 imág/s	14,6 imág/s

CHIPSET VIA KT 266 MHZ: MÁS LENTO DE LO PREVISTO

¡DDR para el pueblo!

Con un procesador AMD, la memoria DDR da buenos resultados, ya que su frecuencia externa es de 200 o incluso 266 MHz. VIA nos ofrece un chipset para placas base DDR: el Apollo KT 266. ¿Están sus rendimientos a la altura de las circunstancias?

6,5

NOMBRE: Apollo KT 266
FABRICANTE: VIA
CARACTERÍSTICAS: chipset para procesadores AMD Athlon y Duron, soporte de memoria DDR PC 1600 y PC 2100, gestión IDE UDMA 100, 6 puertos USB, AGP 4x, soporte módem y sonido AC97.
PRECIO: no disponible

Nuestra vieja memoria SD-RAM va a ser sustituida por fin por la DDR y, para qué engañarnos, nos alegramos de ello. La memoria del ancho de banda constituye actualmente un tapón de estrangulamiento en los intercambios entre componentes. Con procesadores que coquetean ya con un GHz y medio, una frecuencia de 133 MHz con 128 Bits resulta insuficiente y sobre todo obliga a los procesadores a una espera inútil que ralentiza el ordenador. Por lo menos, así es teóricamente. En la práctica funciona de otra manera puesto que el procesador no se comunica muy rápido con el mundo exterior. Un Pentium III lo hace a 100 o 133 MHz (FSB), lo que traducido significa que el paso a la DDR no aporta casi nada, aparte de un coste suplementario. Sin embargo, con los procesadores de AMD es otro cantar, ya que el FSB es de 200 MHz, incluso de 266 para los últimos Athlon. El beneficio es, en este caso, notable.

Recordemos que la memoria DDR permite una escritura y una lectura simultáneas que permiten aumentar el doble la velocidad. Existe en una versión a 200 MHz, la PC 1600, y en otra a 266 MHz, la PC 2100. Los resultados con las primeras placas base equipadas con el chipset AMD 760 iban en ese sentido, aunque sin ser demasiado espectaculares, ya que notamos una mejora del 3 al 10% según los juegos al pasar de la SD 133 a la DDR 266 de Athlon con un FSB a 266 MHz. Con el chipset AMD 760, un Athlon con un FSB a 200 MHz obligaba a la memoria a utilizar esta misma frecuencia. En este caso, la mejora fue menor, del 2 al 7%. El 760 ha vivido también problemas de estabilidad, pero la última revisión los elimina definitivamente. Sin embargo, su precio es elevado, lo que aumenta a su vez el de las placas base.

Los rendimientos del chipset VIA KT 266 son más bien decepcionantes

Rendimientos decepcionantes

VIA ha lanzado un chipset DDR para procesadores AMD, el Apollo KT 266, que la mayoría de fabricantes integrará en sus placas base. Para nuestras pruebas hemos recurrido a una tarjeta de referencia VIA y una MSI 6380. Al contrario que el chipset AMD, el KT 266 es capaz de mezclar las frecuencias. Un procesador con un FSB de 200 MHz puede funcionar con memoria a 266 MHz. Te aconsejamos comprar la PC 2100 porque su precio está bajando de manera significativa. Te habíamos anunciado que la DDR no era más cara de fabricar que la SD, una cuestión de cantidad y de marketing más que de otra cosa. Esta reducción se confirma con 128 MB a unas 18.000 pesetas. Con todo, vista la ganancia de rendimiento, sigue siendo demasiado cara. Gastar el doble en una memoria con la que ganas solamente un tanto por ciento reducido en relación a una sistema SD-RAM nos parece excesivo. Cuando las dos valgan lo mismo, será diferente.

En cuanto a los rendimientos, las dos tarjetas han dado resultados similares y se sitúan un punto por debajo del 760 de AMD, alrededor del 10%. En comparación con una placa base equipada con un chipset VIA KT 133A y una memoria SDRAM a 133 MHz, la ganancia es del 2 al 6%, y eso que estamos hablando de un Athlon con un FSB de 200 o 266 MHz. Si combinas el precio de la memoria y la ganancia, pasar a la DDR con este chipset no sale a cuenta. Como en el caso del 133, no nos quedará más remedio que esperar a un nueva revisión para que el producto esté maduro.

RENDIMIENTOS

AMD Athlon 1,333 GHz y procesador 3D NVIDIA GeForce 2 GTS 32 MB DDR

Chipset / Memoria	AMD 761 / 128 MB DDR 266 MHz	VIA KT 266 / 128 MB DDR 266 MHz	VIA KT 133 A / 128 MB SD-RAM 133 MHz
Sandra 2001 – cálculo de enteros	3.701	3.735	3.669
Sandra 2001 – cálculo coma flotante	1.835	1.835	1.792
Sandra 2001 – ancho de banda (MB/s)	726	619	389
3Dmark 2001	3.102	2.985	2.906
Quake 3 HQ (1.024 x 768)	96,8	95,1	94,4
CFS 2 (1.024 x 768 x 16)	71,1	70,1	68,8

Coro de Ángeles

HERCULES FORTISIMO II

La pequeña hada del sonido

Escucha a tu PC. Él necesita comunicarse y sentirse comprendido, como cualquier ser humano, animal, mineral, planta o máquina. Gracias a la Fortissimo II, la comunicación entre tu electrodoméstico favorito y tú va a mejorar espectacularmente.



Hercules, especialista en soluciones gráficas para PC, se revela también como un fabricante de tarjetas de sonido muy competente. Tras el éxito de la Maxi Sound Fortissimo, la firma propone una versión actualizada que responde a las exigencias de los PC más actuales. El sonido de la Fortissimo II, muy realista, te permitirá escuchar tus juegos con gran fidelidad. Y claro, también tus ficheros MP3, CD y DVD.

La Fortissimo II utiliza el DSP de sonido 3D Cirrus Logic Sound Fusion CS4624 y una tarjeta PCI 2.1 equipada con la tecnología Sensaura. Puedes acceder a extensiones como Sensaura MacroFX o ZoomFX, que reproducen el efecto de proximidad o de alejamiento de los sonidos, o la Sensaura MultiDrive, que con ayuda de cuatro altavoces crea una absoluta sensación de sonido envolvente.

La tarjeta de Hercules asegura una calidad de sonido profesional de 4 x 20 bits de salida. El DSP permite un número ilimitado de voces y puede tratar hasta 32 canales 3D. Si te gusta la música, la fidelidad de reproducción de las grabaciones es impecable. La tarjeta posee una tabla de ondas dotada de un banco de sonidos de 8 MB.

Un Surround auténtico

Con la Fortissimo II no necesitas comprar un decodificador Dolby. Basta con utilizar la salida digital y conectar un sistema de altavoces Dolby Digital. La instalación de los controladores que contiene el CD se efectúa sin dificultad. El panel de control, que integra un ecualizador a diez bandas y un mezclador, permite escoger el número de altavoces y controlar el volumen de salida y el de la grabación a través de un micro.

El plato fuerte de la Fortissimo II son sus conexiones. A partir de una toma analógica, puedes conectar externamente la entrada de micro y los auriculares, así como las salidas de altavoces delanteras y traseras. La entrada y salida S/PDIF digital óptica se unen al conector Line in y al puerto de juego/MIDI compatible MPU 401. Internamente, puedes conectar un CD, utilizar una entrada auxiliar y otra para el altavoz del PC. La Fortissimo II incluye programas como la función vocal Game Commander 2 Special Edition para los juegos y simulaciones *on line* y el programa MusicMatch Jukebox, dedicado al tratamiento de los ficheros MP3.

En conjunto, la Fortissimo II utiliza pocos recursos de la CPU y ofrece prestaciones de sonido que superan ampliamente las de una tarjeta de sonido normal. La tecnología Sensaura y la función de efecto EAX 2.0 aportan un realismo impresionante a los diversos ambientes sonoros de los juegos. Su precio convierte a esta tarjeta de sonido en una sabia elección, tanto para los jugadores como para los amantes de la música en formato MP3.



8,5

NOMBRE: Gamesurround Fortissimo II
FABRICANTE: Hercules
CARACTERÍSTICAS: tarjeta de sonido PCI 2.1, procesador Cirrus Logic Sound Fusion CS4624, tecnología Sensaura, toma DIN analógica
PRECIO: 12.990 pesetas



La oferta de productos no deja de crecer

NOVEDADES HARDWARE

De un tiempo a esta parte, los fabricantes se han empeñado en vendernos ratones ópticos sofisticados y grabadoras cada vez más veloces. Te analizamos aquí cinco modelos, además de una placa base equipada con el chipset VIA KT266 y la nueva tarjeta de sonido Muse XL de Hercules.



FABRICANTE: Logitech
PRECIO: 5.990

9

LOGITECH PILOT WHEEL MOUSE OPTICAL

Logitech ha sido una de las compañías pioneras en cuanto a ratones ópticos y no cesa de ampliar su gama. Para llegar a un público aún más amplio, el fabricante suizo propone el Pilot Wheel Mouse Optical, muy simple y económico. La ergonomía de su nuevo ratón permite que se adapte bien a la mano, tanto para los zurdos como para los diestros. El Optical prescinde de mecánica y de bola, por lo que no tendrás que tratarlo como si fuera de cristal ni preocuparte por el desgaste. El nuevo ratón de Logitech es muy rápido y los aficionados a la acción frenética no verán ninguna diferencia en el tiempo de respuesta comparado con un roedor mecánico. Con sus cuatro cojines de nylon, el ratón se desliza igual de bien sobre una alfombrilla plastificada, un triunfo para todo juego de acción. Los botones son ágiles y precisos, aunque la moleta es un poco dura. USB y PS/2 sin florituras y a buen precio: no se le puede reprochar nada a este ratón.

TECLADO Y RATÓN INALÁMBRICOS TRUST

El teclado inalámbrico de Trust es sólido, presenta teclas muy agradables y ofrece una autonomía de un año gracias a cuatro pilas AA. Trust lo comercializa junto con un ratón inalámbrico de gama alta. Destinado únicamente a diestros, el ratón es ergonómico y adaptable. Aunque su precisión es buena sin más, la moleta y los cuatro botones son sensibles y precisos. Ofrece una autonomía de varios meses con las dos pilas alcalinas. Por 11.900 pesetas, este *kit* dejará tu escritorio libre de cables inútiles.



7,5

FABRICANTE: Trust
PRECIO: 11.900 pesetas

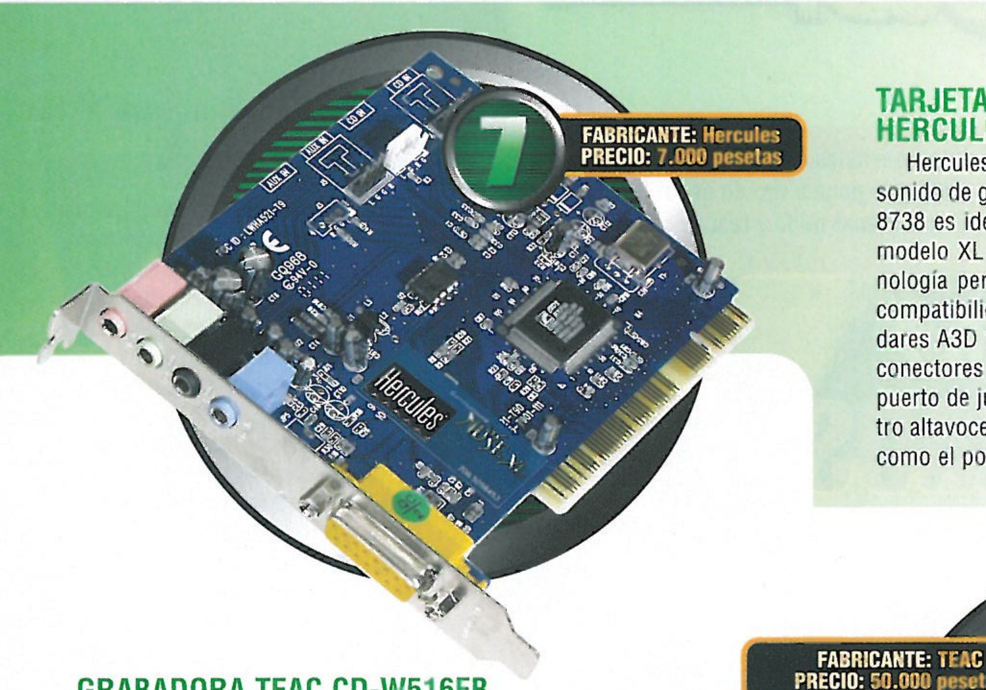


7

FABRICANTE: Kensington
PRECIO: 9.000 pesetas

RATÓN KENSINGTON OPTICAL PRO

Kensington propone también un nuevo ratón óptico dentro de la gama Mouse in a Box. El Optical Pro se adapta tanto a los diestros como a los zurdos, pero su forma un poco redondeada no facilita la adaptación a la mano. El clic de los botones es un poco duro y los dos adicionales son de difícil acceso, pero la moleta es ejemplar, suave y precisa. La precisión es excelente y el tiempo de respuesta también.



TARJETA DE SONIDO HERCULES MUSE XL

Hercules lanza una nueva versión de su tarjeta de sonido de gama baja, la Muse XL. El procesador CMI-8738 es idéntico en ambas versiones, pero el nuevo modelo XL integra la tecnología Sensaura. Esta tecnología permite un sonido 3D en cuatro altavoces y compatibilidad con los juegos que siguen los estándares A3D 1.0, EAX 1.0 y 2.0 y Direct Sound 3D. Los conectores ofrecen entradas para micrófono y línea, puerto de juego/MIDI y dos salidas estéreo para cuatro altavoces. La reproducción sonora es correcta, así como el posicionamiento de los sonidos 3D.

FABRICANTE: TEAC
PRECIO: 50.000 pesetas
8,5

GRABADORA TEAC CD-W516EB

La nueva grabadora de TEAC dispone de las últimas tecnologías de escritura de CD-R en 16x y de CD-RW en 10x. Además de las funciones de *overburning* (límite teórico de 74 minutos), la grabación a 16x de TEAC dispone de la tecnología BURN-Proof. Así, ninguna grabación fallará si el buffer de la grabadora llegara a vaciarse. En estos casos, la grabadora sabe que debe pararse y esperar. Por otra parte, la cantidad de memoria del buffer se eleva a 1,5 MB. Esto puede parecer poco, pero ni una sola grabación ha suspendido nuestras pruebas. La velocidad de lectura media es de 31x con una tasa máxima de 40x, y haciendo menos ruido que las otras grabadoras y lectores. El tiempo de acceso medio es de 76 minutos, lo que constituye un buen resultado. La TEAC aporta una de las mejores velocidades de extracción de sonido, con una media de 27x. Un CD-R se graba en 4,45 minutos y un CD-RW en 7,31 minutos. La CD-W516EB es una grabadora muy buena, aunque algo cara.

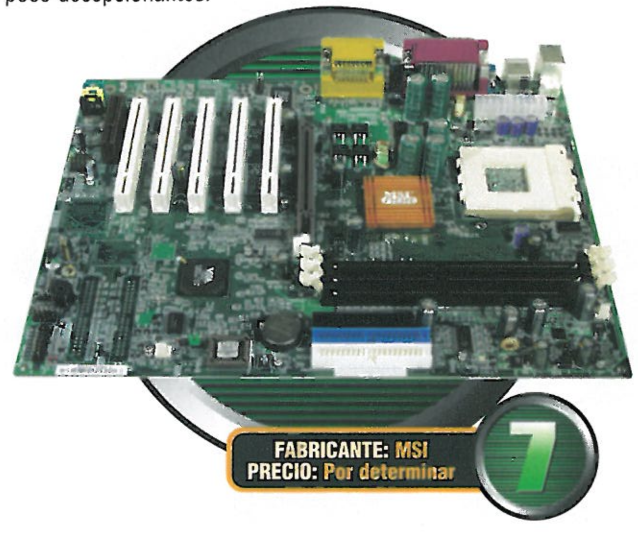
GRABADORA WAITEC T-REX

Waitec ha bautizado con nombre de dinosaurio su nueva grabadora IDE. La T-Rex graba CD-R a 16x, CD-RW a 10x y lee los CD a 40x. Desarrollada sobre una base de Sanyo, como la Plextor, la T-Rex permite el *overburning* (maximización del CD) y dispone de la función BURN-Proof para evitar los errores de grabación. En este sentido, la memoria del buffer se ha incrementado hasta los 2 MB. En cuanto a los rendimientos de lectura, la T- Rex obtiene resultados medios con una tasa de transmisión de 30x y un tiempo de acceso de 120 minutos. La velocidad de extracción media ronda los 22,5x, pero el tiempo de escritura es más que correcto. De este modo, un CD-R de 650 MB se graba en 5,26 minutos y un CD-RW en 7,34 minutos. El programa de grabación que acompaña al producto, PrassiCD Plus, es de una simplicidad admirable.



PLACA BASE MSI 6380

La placa base MSI 6380 está equipada con un *chipset* VIA KT 266 (ver página 138). Destinado a los procesadores Athlon y Duron de AMD con memoria DDR, ofrece tres bancos de memoria, seis puertos USB, un puerto AGP 4x Pro, 5 PCI y una multifunción CNR (módem y red). Administra el UDMA 100 para los discos duros y también integra el sonido estéreo en AC 97. Desde la primera versión del BIOS, las frecuencias de memoria están previstas hasta 1,5 GHz. Como de costumbre, tanto su definición como su estabilidad son excelentes, pero los rendimientos del KT 266 son un poco decepcionantes.





Nuestro CD de junio te permite pilotar naves espaciales y aviones con *Independence War 2: Edge of Chaos* y *X-Plane*. A ras de suelo, *Eurotour Cycling* te pone a tiro de pedal del podio del Tour de Francia, aunque quizá prefieras pasar del mundanal ruido y rescatar a tu princesa en *Persian Wars*.

INDEPENDENCE WAR 2: EDGE OF CHAOS



INSTALACIÓN:	Demos/IW2/IW2.exe
GÉNERO:	Simulador espacial
DESARROLLADOR:	Paticle Systems
EDITOR:	Codemasters/Proein
REQUISITOS:	PII 300, 64 MB RAM, 300 MB libres, tarjeta gráfica compatible con DirectX 8.0.

IW2: Edge of Chaos es la continuación de *Independence War*, el excelente simulador espacial de Particles Systems publicado por Infogrames en 1998. Esta secuela, que no desmerece en ningún aspecto del título original, presenta un universo dinámico formado por 16 sistemas solares, misiones de todo tipo (exploración, comercio), un nuevo motor 3D, un argumento complejo y una opción multijugador con modos *deathmatch* y captura de la cápsula para jugar en Internet o LAN.

Edge of Chaos se diferencia del resto de títulos de este tipo por su nivel de realismo en la física de las naves y por una jugabilidad que integra elementos de aventuras y de gestión de recursos.

La historia tiene lugar unos cien años después de la de su predecesor. Cal Johnston, su protagonista, se fuga de la prisión de máxima seguridad junto con un grupo de piratas espaciales y se dispone, tras 15 años de cárcel, a vengar el asesinato de su padre. Sus investigaciones acabarán llevándole a descubrir una conspiración de enorme magnitud, pero mientras, malvive aceptando misiones militares o de rescate y practicando la piratería intergaláctica.

La demo está basada en una versión beta del juego completo y contiene dos misiones, dos naves con un número limitado de armas y sistemas, algunas estaciones espaciales y un sistema solar.

CONTROLES

Movimiento: Teclado numérico 8/2/4/6
Acelerar: W
Seleccionar objetivo: T
Disparar: Espacio

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y busca la página principal en la raíz del CD. Una vez cargada, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. Al hacer clic sobre los programas aparecerá el cuadro de diálogo del navegador que te invita a guardar el archivo o abrirlo desde Internet. Si te inclinas por la segunda opción, el programa de instalación se ejecutará sin más. En Utilidades encontrarás la última versión de DirectX, la 8.0a, y el programa Winzip 8.0.

STRONGHOLD CASTLE ATTACK



En el apartado de extras de este mes te ofrecemos un mini juego llamado *Castle Attack*, con el que el desarrollador inglés FireFly Studios da a conocer su próximo título de estrategia, *Stronghold*. El juego, que distribuirá Proein en septiembre, es una combinación muy original de construcción de feudos y castillos y estrategia en tiempo real. Inspirado en los asedios a castillos de la Edad Media, la clave del juego es el castillo, su construcción, gestión y defensa. El argumento de *Stronghold* gira en torno a una nación medieval dividida por la guerra fratricida entre los cuatro señores feudales que se han repartido el territorio. A lo largo de 20 misiones deberás crear primero tu feudo y después construir un castillo para defender a tus súbditos de las agresiones enemigas.

En *Castle Attack* dispones de tres arqueros para defender tu castillo en construcción de los ataques enemigos.

SUMARIO

PERSIAN WARS

INSTALACIÓN: Demos/Persian Wars/persianwars.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Cryo Interactive
REQUISITOS: P 200, 32 MB RAM, 250 MB libres, DirectX 6, tarjeta gráfica de 2 MB.

Persian Wars (en España se titulará *Las Guerras Persas* y se editará traducido) es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en el mundo de *Las mil y una noches*. Genios, alfombras voladoras y princesas esperan a Simbad, un aventurero ávido de riquezas y gloria. En la demo deberás dirigir una expedición de beduinos a través del desierto y rescatar a la princesa de las Amazonas.

CONTROLES

Mover bandera verde: Doble click botón izq.
Seleccionar a Simbad: Espacio
Seleccionar toda la tropa: Doble espacio
Movimiento: Botón derecho

ROLAND GARROS 2001

INSTALACIÓN: Demos/Roland/Roland.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Carapace Game Develop.
REQUISITOS: P II 300, 64 MB RAM, tarjeta gráfica de 2 MB.



La edición de este año del simulador de tenis *Roland Garros* incorpora tanto mejoras gráficas como de la IA. La demo te permite jugar partidos contra la CPU en la pista del prestigioso torneo parisino.
NOTA: Para arrancar la demo, abre el archivo RG2001.exe en la carpeta donde hayas instalado la demo.

CONTROLES

Movimiento: Flechas
Golpe: Mayúsculas dcha.
Saque: Ctrl. derecho

X-PLANE

INSTALACIÓN: Demos/X-Plane/xplane566.exe
GÉNERO: Simulador de vuelo
DESARROLLADOR: Laminar Research
REQUISITOS: P 300, 96 MB RAM, 80 MB libres, tarjeta gráfica compatible con OpenGL, DirectX 8.0.



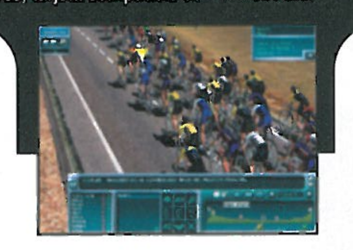
X-Plane es un simulador de vuelo muy completo en el que puedes pilotar de forma muy realista 40 aviones de todo tipo, planeadores y helicópteros incluidos. El juego ofrece 6.000 aeropuertos y la posibilidad de descargar nuevos aviones y escenarios desde Internet. La demo te permite pilotar desde el aeropuerto de San Bernardino (California) una selección de aviones y helicópteros.

CONTROLES

Encencder motores: X
Aumentar velocidad: C
Soltar frenos: B

EUROTOUR CYCLING

INSTALACIÓN: Demos/Eurotour/Eurotour.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Dinamic Multimedia
REQUISITOS: P 133, 32 MB RAM, 173 MB libres, tarjeta compatible con DirectX 8.0.



Eurotour Cycling es un manager de ciclismo en el que ejercerás el control total de un equipo profesional (el juego ofrece 32), desde el entrenamiento y la compra de material hasta los fichajes y, lo más importante, la dirección estratégica de tu equipo en las carreras. La demo incluye una etapa del Giro de Italia, en la que dirigirás al equipo ibanesto.com.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

EDITOR Y PARCHE DE BLADE

Si ya te has acabado *Blade*, no te preocupes. Con el editor de niveles que encontrarás en el apartado de extras del CD podrás alargar la vida del estupendo juego de acción de Rebel Act Studios.
Preparación previa de un mapa con el editor LED:
1.- Creación de la paleta de texturas. Abre la paleta de texturas (Menú "Ver->Paleta de Texturas") y arrastra y suelta todos los archivos .bmp (256 x 256 píxeles, 24 bits de color) correspondientes a las texturas que quieras usar. Después, da a las texturas los nombres que quieras y que deben coincidir con los nombres que les has dado en el fichero .mmp.
Importante: has de crear una textura con el nombre "NULL".
2.- Creación de atmósferas. Abre la vista de atmósferas (Menú "Ver->Atmósferas") y añade, con la tecla "Insert", una nueva atmósfera, dándole el nombre que quieras, su densidad y su color. Ahora ya podrás empezar a construir el mapa asignando a las superficies y sectores las texturas y atmósferas que hayas preparado previamente.
En cuanto al parche de *Blade*, para que funcione debes copiarlo antes en la carpeta donde tengas instalado el juego. El parche soluciona, entre otros problemas, algunos cuelgues al iniciar el juego, aumenta la estabilidad y mejora el movimiento de cámara y el soporte para partidas multijugador.



JUEGO COMPLETO

SUPERBIKE CHALLENGE

Superbike Challenge te lleva a donde no llegan ni los todoterreno de los anuncios de la tele: a Indonesia o Grecia a vivir in situ un mundial de motociclismo. Y además incluye opciones multijugador, para que no te sientas solo.

Antes de empezar la acción propiamente dicha, no estaría de más que hicieses una rápida visita al menú de configuración del juego. Una vez en el menú principal, haz clic sobre el tercer icono, el que tiene forma de interrogante. Accederás a una pantalla donde puedes introducir el nombre de piloto que elijas, el grado de dificultad del juego, las opciones de carrera y las opciones gráficas.

Ahora dirígete al cuarto de los iconos del menú principal. Haz clic sobre él y se abrirá la ventana de los controles del juego. La opción preseleccionada es controlar tu vehículo con el teclado, aunque te recomendamos que juegues con el *pad*, si es que tienes uno. En caso de que no tengas *pad* o prefieras el teclado, puedes simplificar mucho el control asignando las distintas funciones a las teclas que elijas. Verás que en los controles seleccionados por defecto aparecen los símbolos [<] y [>] como teclas para desplazarse lateralmente. Tal y como indica en el cuadro de controles que publicamos, estas teclas se corresponden a la coma y el punto de tu teclado.



Una caida en el nivel de dificultad bajo no supone el fin de la carrera.



La *chicane* de Indonesia se las trae.

Mamá, cómprame un casco

Una vez hechos los ajustes previos, ya estarás listo para empezar a rodar por el asfalto. Lo mejor es empezar por probar la moto y conocer los circuitos aprovechando las opciones de entrenamiento y práctica. En cuanto creas que puedes empezar a participar en las carreras, pasa a la sesión clasificatoria, que decidirá tu situación en la parrilla de salida. Finalmente podrás empezar la carrera en uno de los tres circuitos que elijas. El primero de todos es Inglaterra, un circuito pequeño pero muy técnico, ideal para aprender a controlar el freno de la moto. Indonesia es algo más rápido y la arena de los laterales no te frena tanto como los bordillos de Inglaterra. El último de todos tal vez sea el más fácil, ya que es también el más rápido. En el circuito griego la clave es apurar al máximo en la frenada. Un último consejo: las colisiones suelen dejar mucho peor parado al vehículo que da por detrás, así que procura no adelantar a tontas y a locas.



Instalación

INSTALACIÓN: Setup.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Midas
REQUISITOS: P 166; 32 MB de RAM; 35 MB de espacio en disco duro, DirectX 6.0

Acelerar	A
Retroceder	Z
Girar izquierda	,
Girar derecha	.
Subir marcha	P
Bajar marcha	L
Vista atrás	M

Instalación: Si el autoarranque está activo, sólo tienes que introducir el CD en el lector. En caso contrario utiliza el comando Ejecutar del menú de Inicio y abre el archivo D:\Setup.exe.

Nota: Para jugar en el modo multijugador en red local es necesario tener instalado el protocolo IPX.



Algunas infracciones pasan desapercibidas si las cometes en el interior de los túneles.

ACLARACIÓN

Por un error, el texto sobre el juego completo del número anterior hacía referencia a *Descent 3*, cuando en realidad el juego regalado era *Descent 3: Sol Ascent*, como se indicaba en la portada. Nuestras sinceras disculpas por la confusión que esto haya podido generar.

NÚMEROS ATRASADOS



NÚMERO 1
ANÁLISIS: Crimson Skies, Baldur's Gate II, Metal Gear Solid, Earth 2150, Midtown Madness 2, Homeworld: Cataclysm...
GUÍAS: Deus Ex, Age of Empires 2: The Conquerors, Grand Prix 3



NÚMERO 2
ANÁLISIS: Hitman: Codename 47, Sacrifice, Combat Flight Simulator 2, La fuga de Monkey Island, SWAT 3: Elite Force, Stupid Invaders...
GUÍAS: Baldur's Gate II (1ª parte), Los Sims: Más vivos que nunca



NÚMERO 3
ANÁLISIS: Project I.G.I, No One Lives Forever, Colin McRae 2.0, Giants, The Longest Journey, Insane, Starfleet Comand, Simon the Sorcerer 3D...
GUÍAS: Baldur's Gate II (2ª parte), Homeworld: Cataclysm



NÚMERO 4
ANÁLISIS: Close Combat Invasión: Normandy, Panzer General 3, Squad Leader, Blade, MechWarrior 4, B-17 Flying Fortress 2, Alice, Far Gate...
GUÍAS: Giants, The Longest Journey



NÚMERO 5
ANÁLISIS: The Fallen, NBA 2001, Evil Islands, Delta Force: Land Warrior, Pizza Connection 2, America, Age of Sail 2, Heist, Motocross Mania
GUÍAS: Blade (1ª parte), Tomb Raider Chronicles



NÚMERO 6
ANÁLISIS: Clive Barker's Undying, Tribes 2, Settlers IV, El Destino del Dragón, Hostile Waters, Theme Park Inc, Blair Witch Volume 3, Battle for Naboo...
GUÍAS: The Fallen, Blade (2º parte)



NÚMERO 7
ANÁLISIS: Black White, Summone Serious Sam, Eurotour Cicling, Desperados, Eurofighter Typh UEFA Challenge, Stunt GP...
GUÍAS: Hostile Waters, Clive Barker's Undying

¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

BOLETÍN DE PEDIDO

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 595 pesetas por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 695 pesetas por ejemplar:

☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Oferta válida unicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA,S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Telf.................................

Dirección...

Población........................C.P........................Provincia...........................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com


FL









De los productores de TZar

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL EN LAS PROFUNDIDADES DEL OCÉANO



- 3 civilizaciones: White Sharks, Black Octopi y Silicons
- 41 unidades submarinas
- 36 sistemas de armamento
- 79 estructuras acuáticas
- 179 tecnologías
- 30 misiones organizadas en 3 campañas
- 20 misiones adicionales con mapas especiales
- Hasta 16 criterios para crear partidas con mapas aleatorios
- Campaña de aprendizaje y ayuda interactiva
- Formaciones predefinidas o de diseño propio para controlar fácilmente las unidades
- Conquista unidades, estructuras, tecnologías y recursos enemigos
- Ajusta la IA y el nivel de dificultad independientemente para cada jugador
- Juego en equipo hasta 24 jugadores por red e Internet
- Escenarios 3D con niveles de profundidad y sombras proyectadas
- Resolución de pantalla hasta 1280 x 1024 y sonido 3D
- Editor de mapas, misiones, campañas e IA
- Manual de Usuario de 52 páginas
- Trípticos de civilización

Descarga el espectacular Trailer desde

www.fxplanet.com

infinite loop





Submarine Titans se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática